by Hennady

02 221 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

16+

ПОРТАЛ В АД
РЕПОРТАЖ ИЗ ДАЛЛАСА

DOOM

ВТОРОЙ ШАНС
ИСТОРИЯ ДИСТРИБЬЮЦИИ PC-ИГР

ИТОГИ 2015
КАКОЙ ПРЕКРАСНЫЙ ГОД

ИГРЫ В НОМЕРЕ

BLOODBORNE • METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN • FALLOUT 4 • UNTIL DAWN
HALO 5 • HER STORY • FIFA 16 • STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID • LIFE IS STRANGE
UNDERTALE • XENOBLADE CHRONICLES X • ORI AND THE BLIND FOREST • BROFORCE
THE WITCHER 3: WILD HUNT • DESTINY: THE TAKEN KING • RISE OF THE TOMB RAIDER

9 771560 258026 16002
игроМедиа

ДЕРЗКИЙ, КАК ПУЛЯ РЕЗКИЙ

ДЭДПУЛ

В КИНО С 11 ФЕВРАЛЯ

РЕКЛАМА

18+

MARVEL

20th CENTURY FOX

ИГРОМАНИЯ

СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

ИГРО МАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская, Сергей Цилюрик
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов, Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Геворг Акопян
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат», 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016
Тираж 40 100 Circulation 40 100

Импортер в Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Привет!

Десять лет назад никому тогда не известный музыкант Остин Уинтори, которому едва исполнилось двадцать, получил письмо от такого же молодого студента Дженовы Чена.

Чен к тому моменту успел закончить уже пять простых ПК-игр и активно работал над исследовательским проектом о дизайнерских методологиях в видеоиграх, позволяющих осуществлять более глубокое психологическое воздействие на игрока через геймплей. И для подтверждения своего тезиса ему требовалось сделать игру. Первый прототип – **Darwin Island**, где вы, управляя крохотным существом, поедаете существ еще меньше, потихоньку эволюционируя и изучая окружающий мир. Но Дженова, как настоящий перфекционист, не хотел довольствоваться малым и решил, что его игре необходим качественный звуковой дизайн. Для этого ему и понадобилась помощь Уинтори, почтовый адрес которого Чену дали однокурсники. Позднее их игра получила новое название – **fl0w** – и стала самой скачиваемой игрой PSN 2007 года, выиграв по пути не одну награду. А потом Дженова и Остин еще раз поработали вместе, сделав одну из лучших игр в истории – **Journey**.

Талант Чена как геймдизайнера нельзя переоценить. Я уверен, его игры в любом случае бы удались, но звуковой дизайн Уинтори и его волшебные композиции во многом сделали проекты thatgamecompany действительно великими. Это косвенно подтвердила Американская академия звукозаписи, вручив Уинтори «Грэмми» за работу над Journey.

История этого сотрудничества не только доказывает, что порой в жизни многое определяет случай, но и напоминает, как здорово, когда талантливые дизайнеры в разных сферах объединяются. Надеюсь, что Кодзима и Гильермо дель Торо все-таки еще поработают вместе.

Хотя Хидэо и так внес вклад в то, чтобы 2015 год стал одним из лучших в истории игровой индустрии и заслуженно встал в ряд с 1998-м или 2004-м. Помимо беспрецедентного количества просто очень качественных проектов, мы увидели сразу несколько игр, которые задали новую планку качества в своих жанрах. Чтобы подробно рассказать, что это за игры и в чем именно выражается их вклад в развитие индустрии, нам понадобилась добрая половина журнала. Но оно того стоило.

После того как вы изучите аналитику, топы редакторов и прочие материалы «Центра внимания», переходите сразу к разделу «Из первых рук» – в этот раз у нас особенный эксклюзив. Мы воспользовались щедрым предложением **Bethesda** и слетали в Даллас, где провели несколько дней в компании **Doom**: посмотрели мультиплеер, одиночную кампанию и даже редактор уровней, который обещает обеспечить новую игру неотъемлемой составляющей серии – пользовательским контентом. Во многом благодаря модификациям Doom даже годы спустя остается достаточно популярным.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 1 марта.

Геворг Акопян

КОНКУРС «ГОД С G2A»
15 января в 17.00 мы в прямом эфире определили победителя акции «Год с G2A». Им оказался Илья Кириллов из города Чапаевска Самарской области. Он выбрал в качестве приза Xbox One. Поздравляем Илью с победой и благодарим всех наших читателей за участие! Запись эфира можно посмотреть по ссылке *youtu.be/UnfphylGkAM*.

gevorg@igromania.ru ● vk.com/gevakopyan ● instagram.com/gevbrave

НОВОСТИ
КИНО
СЕРИАЛЫ
КНИГИ
Life is Strange: обзор
06.11.2015
Игры
Все-американская Макс Коулфилд возвращается в родной орегонский городок, чтобы получить образование фотографа. Её непримечательная жизнь нарушена студенческой рутиной. Но всё рушится, когда Макс спасает подругу детства от гибели, обнаружив в себе способность отматывать время назад.
Вот и завершился самый неординарный интерактивный сериал современности — Life is Strange. Уникальность игры заключается в том, что она создана в неожиданном для видеоигр жанре интеллектуальной подростковой драмы со всеми соответствующими атрибутами: диалоговым каркасом, духом бунтарства, эмоциональным напряжением. Этакий фестивальный вариант «Эффекта бабочки» с огромным вниманием к бытовым мелочам.
Создатели игры, французы Dontnod Entertainment, уже своей дебютной разработкой, кибершпионским боевиком Remember Me, продемонстрировали, что умеют отлично работать с визуальным окружением и рассказывать увлекательные истории. Это и требовалось для Life is Strange. Главным достижением студии на сей раз стало внимание к деталям. В первую очередь это касается диалогов: они получились неторопливыми и реалистичными. Благодаря работе сценаристов герои обретают разговорах индивидуальность и не выглядят стереотипными подростками из художественных произведений (качок, стерва, книжный червь). Разработчики погружают в уютный мир Макс Коулфилд: знакомят её с друзьями, рассказывают интригующих поворотов и мрачных тайн в игре предостаточно. Нас постепенно истории из детства, показывают её увлечения — например, любовь к «бегущему по лезвию», дают возможность перекинуться парой реплик с прохожими и почитать дневник, полный занимательных примечаний.
Life is Strange — это традиционная история взросления, в которой подросток, пережив победы и утраты, теряет невинность. Несмотря на путешествия во времени и апокалиптические картины выброшенных на пляж китов или пугающего торнадо, здесь не придётся спасать мир и менять судьбы человечества, а большинство ключевых решений сводятся к тому, сказать правду или нет, помочь или не вмешиваться, дать избить местного негодяя или остановить кровопролитие. Это решения, с которыми сталкивались и мы с вами. Путешествия во времени — это лишь возможность посмотреть, что будет, если...
РЕКОМЕНДУЕМ
Заблуждения: Космос в кино
От вакуума вы не взорветесь и не замерзнете, а вредаться в астероид крайне трудно.
10 главных героев фэнтези
Во имя Добра!
Кто такие Ка
Всё о гиганто
японс
CHOOSE YOUR SIDE
PLAY FREE NOW
Жанр: интерактивный сериал
Разработчик: Dontnod Entertainment
Издатель: Square Enix
Возрастной рейтинг: 16+
Перевод: нет
Играли на: PS4
Похожие произведения: Beyond: Two Souls (2013), игры Telltale Games
РЕКОМЕНДУЕМ
«Властелин колец»: можно ли было полететь на орлах?
Окончательное решение великого спора (с минимумом Перумова и Цитаринской)
Спойлеры! Почему не надо их бояться
Кстати, Нед Старк умрет.
Игра престолов: отличия книг и сериала
HBO против Джорджа Мартина: пропавшие герои и убийства, которых не было.
«Головоломка» обзор + интервью с режиссёром
Пит Доктер рассказывает, как снимал мультфильмы о том, что творится в голове его дочери.
Что почитать из фантастики? 100 лучших фантастических книг
Топ-100 из разных жанров
Комикс: Фокус
Идеальный перезапуск «Звёздных войн».
Комикс: «Игра Эндера» — так победим!
Нет воинов страшнее, чем дети.
ДЕТИ!
Дату выхода последнего эпизода игры разработчики приурочили ко дню рождения главной героини
Удивительно кропотливая проработка виртуального мира
Интерьеры помещений в Life is Strange заслуживают отдельного разговора. Каждая комната студенческого общежития, каждая квартира рассматривая раскиданные по помещениям вещи, можно составить представление об образе жизни и характере обитателя.
Техническое исполнение
Life is Strange
превратили Life is Strange
дизайна. Операторская
озвучивания
медитативный
моменты
новеллы
Act, React Or Die. A 21st Century Survival Guide
Work. Apocalypse self-help.
Lock
Desk
Drawer
Window
Анджей Сапковский
«Настоящее мастерство
РАССКАЗ
Тяжело ли было по
вновь вернуться в мир
Совсем нет. Вы знаете, мен
Пролетала, взмахнула волшебно
написал роман.
Когда вы объявили, что пишете «Сезо
многие были удивлены, ведь прежде вы
говорили, что не собираетесь писать
продолжение цикла...
Я говорил, что не буду продолжать историю
ведьмака. Я её и не продолжил. Но я никогда не
исключал возможности вернуться в мир ведьмака с
самостоятельной историей — сайдквелом, как это
называют на английском. «Сезон гроз» и стал такой
квелы я действительно не собираюсь. Не
ять книжек, а потом ещё «Сына
чери ведьмака» впридачу.
чери
РЕКЛАМА
16+
МИР ФАНТАСТИКИ
MIRF.RU
ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ.
ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!
• Больше новых статей
• Эксклюзивные материалы
• Оперативные новости и обзоры
• Удобный дизайн и функционал
• Коллекция видео МирФ и Игромании
• и это только начало!

СОДЕРЖАНИЕ №2 (221) 2016

100 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE
РУКИ ЗА ГОЛОВУ, МОРДОЙ В ПОЛ

6 ИТОГИ 2015 ГОДА
ИГРАЕМ В ЛУЧШЕЕ

6-79 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ: ИТОГИ 2015
6 Аналитика
24 Основные номинации
42 Дополнительные номинации
72 Личные мнения

80-87 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
80 DOOM

88-111 ВЕРДИКТ
88 Xenoblade Chronicles X
100 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege
104 Tales from the Borderlands
106 Hard West
108 Football Manager 2016
110 The Crew: Wild Run

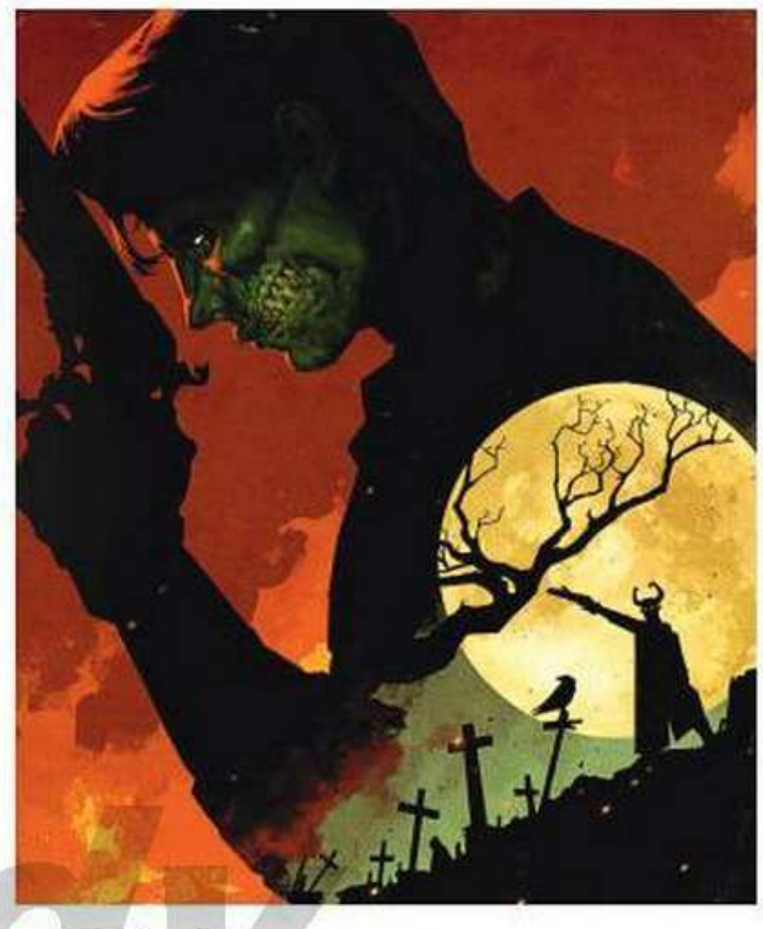
112-113 КИНО
112 Дэдпул

114-123 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
114 Второй шанс: дистрибьюция игр на PC

124-139 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
124 Железо года
132 Тестирование монитора BenQ XR3501
134 Тестирование планшета iPad Pro
136 Тестирование телефона Archos 50 Helium Plus
138 Разумный компьютер

110 THE CREW: WILD RUN
ДИКАЯ БАНДА

114 ИСТОРИЯ ДИСТРИБЬЮЦИИ
PC-ИГР ЗА РУБЕЖОМ



104 HARD WEST
КОВБОИ ПРОТИВ ЗОМБИ

ПОСТЕРЫ

DOOM
Tom Clancy's The Division

НАКЛЕЙКИ

Final Fantasy VII Remake
Street Fighter V
Unravel
DOOM

by Nennady

XENOBLADE CHRONICLES X
ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО
88

DOOM
РЕПОРТАЖ ИЗ АДА
80

140-141 ПОЧТА
140 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Как сохраняют игры

РЕКЛАМА

Обложка
Двадцатый Век Фокс СНГ . .2
MSI 3
Gaijin Entertainment 4

В номере
ООО «Игромедиа». 1, 3

by Hennady

ИТОГИ 2015

За время сдачи этого номера коллектив «Игромании» успел пережить праздники, поиграть во все, до чего по каким-то причинам не добрался, и теперь мы готовы рассказать вам о самых важных проектах 2015 года. Так выходит, что с каждым февральским выпуском тема итогов становится все больше, и всякий раз говорить дежурное «на этот раз мы сделали самый крупный материал за последние десять лет» несколько неудобно.

Но похвастаться чертовски хочется! Невозможно представить, сколько человеческих сил и сколько времени ушло на эти итоги. Мы всей редакцией обсуждали, спорили и сочиняли тексты, чтобы потом сделать лучший материал об ушедшем годе. А что будет дальше – не знает никто. ● ***Ян Кузовлев***

6-23 АНАЛИТИКА

8 Главные истории года
16 Ожидания от 2016 года
20 Другой 2015-й

24-41 ОСНОВНЫЕ НОМИНАЦИИ

24 Ролевая игра
25 Майклбэевик
26 Боевик в «песочнице»
27 Гонки
28 Открытый мир
29 Стратегия / Тактика
30 Интерактивное кино
31 Кооператив
32 Платформер
33 Хоррор
34 PvP
35 Спорт
36 Файтинг
37 Пять лучших игр 2015-го

42-71
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

42 Реиграбельность
44 Искусство рассказа
46 Онлайновый мир
48 Переиздание
50 Графика
52 Мифос
54 Мемы
56 Творческая «песочница»
58 Отечественные игры
60 Плотва не шевелится
62 Разочарование
64 Новая старая школа
66 Пейзаж
68 Музыка
70 Герои нашего времени

72-79
ЛИЧНЫЕ ИТОГИ

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
итоги года – аналитика

В ДОБРЫЙ ПУТЬ!

ХИДЭО КОДЗИМА ПОКИДАЕТ KONAMI

ДЕНИС МАЙОРОВ

На протяжении всего прошлого года **Konami** старательно уничтожала собственную репутацию в глазах игрового сообщества. Сначала имя Хидэо Кодзимы исчезло с постеров **Metal Gear Solid V**. Затем оно исчезло и из списка топ-менеджеров Konami. Потом вообще была расформирована вся студия **Kojima Productions**. Но самым обсуждаемым поступком корпорации стала отмена **Silent Hills**, над которой Хидэо Кодзима работал вместе с Гильермо дель Торо.

Такие действия кажутся хаотичными, но, чтобы их понять, достаточно заглянуть в финансовые отчеты компании. Из всего, что выпускает Konami, значительную прибыль приносят всего две серии – **Pro Evolution Soccer** и **Metal Gear**. В остальном же игровое подразделение Konami стагнирует и едва окупает собственные расходы. При этом прочие отделения компании, занимающиеся фитнес-клубами и патинко-автоматами, растут внушительными темпами и смотрятся куда перспективнее. А тут еще и мобильные игры с успешной **Dragon Collection**.

ТЕПЕРЬ ХИДЭО дружит с Sony и мы надеемся, что визионер никуда от них не уйдет и сделает много-много хороших игр

Вполне понятно, что в Konami желают повысить прибыльность издательского бизнеса, сократив при этом расходы. А при таких планах Кодзима для компании как палка в колесе. Konami нужно выпускать новые игры серии Metal Gear как можно чаще, а Кодзима по пять лет сидит с каждой частью, вбухивая в разработку чуть ли не сотни миллионов долларов. Окупаются они с лихвой, только корпорацию, как и должно, больше интересуют не сами цифры, а процентные соотношения и перспективы.

Все это понять можно. Но вот цирк, который развивался вокруг этой истории с подачи самой Konami, объяснить нереально. Почти целый год никаких конкретных новостей на тему увольнения Кодзимы не поступало. Сам мэтр хранил молчание, но все указывало на скорый уход Кодзимы – об этом сообщали инсайдеры и актеры озвучки. Даже фотографии с прощальной вечеринки бывших сотрудников Kojima Productions в сеть утекли. Но в Konami упорно твердили одно и то же: «Господин Кодзима продолжает работать над Metal Gear».

Своего апогея вся эта странная история достигла к концу года. Сначала на PlayStation Awards, где MGS V выиграла в двух номинациях, награду за Кодзиму получал глава пиар-отделения компании. Затем Кодзима не смог забрать награду уже на The Game Awards 2015, ведущий прямым текстом произнес: «Господина Кодзиму на мероприятие не пустили адвокаты Konami». Особенно смешно это смотрелось на фоне параллельных заявлений Konami, что никто не уволен, а Кодзима и его команда просто взяли отпуск.

Благо в декабре все стало окончательно ясно: контракт Кодзимы с Konami подошел к концу, и он немедленно покинул компанию, возродив Kojima Productions уже в качестве независимой компании. Уже известно, что свежая студия будет сотрудничать с **Sony**, но сохранит независимость. По словам самого Кодзимы, новая игра не будет иметь отношения к его предыдущим проектам и точно станет инновационной. Что же до серии Metal Gear – новых сотрудников для разработки следующей части Konami уже подыскивает. ■

ХОЧУ КАК РАНЬШЕ

SONY ДАВИТ НА ЧУВСТВО СЕНТИМЕНТАЛЬНОСТИ

ДЕНИС МАЙОРОВ

В 2015 году громкий рекламный слоган Sony «Greatness Awaits» постепенно начал превращаться в мем. Не то чтобы на PS4 за эти годы не появилось достойных игр, но вот чего-то действительно великого игроки все никак дождаться не могут и потихоньку над этим начинают иронизировать. В Sony даже отпираться не стали. Майкл Эфрайм, глава австралийского отделения корпорации, прямо заявил в одном из интервью: «Линейка наших собственных игр была не так сильна, как нам хотелось бы». Вместе с тем он заверил, что будущие годы положение дел поправят. Sony готовит не только массу ожидаемых эксклюзивов вроде **Uncharted 4** и **Gran Turismo Sport**, но и атомной мощи ностальгические удары, приправленные возвращением одного из самых ярых долгостроев. И это, пожалуй, главный козырь в рукаве корпорации.

Так, из небытия наконец-то вернулась серия **Shenmue**. Ю Судзуки лично анонсировал третью часть на пресс-конференции Sony в рамках E3 2015. Несмотря на то, что сборы средств на разработку игры стартовали на Kickstarter (где **Shenmue 3** за восемь часов с легкостью собрала два миллиона долларов), Sony тоже вовлечена в финансирование игры, а потому основной платформой для нее станет именно PS4, хоть подтвержден релиз и для ПК. Впрочем, как и в случае со **Street Fighter 5**, это не мешает Sony называть игру своим эксклюзивом. А учитывая, что последние лет пять по сети гуляли слухи о возможном возрождении серии силами **Microsoft**, сюрприз определенно удался.

SHENMUE 3
в свое время казался таким же мифическим проектом, как и Half-Life 3

Для тех же, кому такого возвращения мало, в прошлом году было объявлено о разработке полноценного ремейка **Final Fantasy VII**, которая многими фанатами до сих пор считается лучшей частью франшизы. Анонса с нетерпением ждали на протяжении всего жизненного цикла PS3, так что впечатления не подпортились ни сериальной структурой будущей игры, ни туманными сроками выхода. К тому же ролик показали столь красивый, что впечатлить он может и тех, кто оригинальную игру 1997 года в глаза не видел.

Нашлось место в планах компании и более экзотическому возрождению. Уже этой весной в PSN появится **Shadow of the Beast**, ремейк одноименной игры 1989 года, вышедшей на Amiga. Правда, здесь оригинальную механику существенно перекраивать не собираются, просто завернут знакомый beat 'em up в современную графическую обертку.

Окончательно растопить сердца игроков должна трогательная история о дружбе маленького мальчика и огромного пернатого зверя в **The Last Guardian**. Новую игру Фумито Уэды анонсировали еще в 2007-м, и с тех пор вокруг нее бродили одни лишь слухи. Мировая пресса игру то хоронила, то сообщала, что выход должен состояться уже вот-вот. Теперь спекуляциям пришел конец: The Last Guardian жива, выглядит все так же очаровательно и совершенно точно выйдет в этом году.

Быть может, «Greatness» действительно уже не за горами. ■

SONY НА E3
правильно сыграла на чувствах поклонников – теперь они уж точно будут ждать величия и наверняка дождутся

ОТДАЙТЕ ДЕНЬГИ ОБРАТНО

STEAM ЗАПУСКАЕТ ПРОГРАММУ ВОЗВРАТА СРЕДСТВ

ДЕНИС МАЙОРОВ

С июня прошлого года практически любую игру из каталога Steam можно вернуть – при условии, что наиграли вы в нее не больше двух часов, а с момента покупки прошло не более двух недель. Ничего объяснять не придется – причины возврата значения не имеют. Почти как с настоящими физическими товарами.

К этой возможности сервис шел нарочито долго и крайне неохотно. Контроль качества в Steam никогда не был слишком строгим, и криво скроенных поделок в библиотеке сервиса хватает. И если с совсем уж обнаглевшими шарлатанами администрация Steam всегда справлялась довольно быстро, то вот на уловки маркетологов, вводящих покупателей в заблуждение, управы не было никакой. Да и не доходило дело до совсем уж громких скандалов. По крайней мере, первое время.

На заре цифровой дистрибьюции такие попирательства прав покупателей никого сильно не волновали по причине скромных размеров рынка и его молодого возраста. Но со временем, когда «цифра» начала заметно теснить розницу, а **Valve** подмяла под себя большую часть рынка на ПК (так, на 2014 год на долю корпорации приходилось 75% всех продаж), пользователи о своих правах наконец-то начали задумываться.

Оказалось, что и закон в данной ситуации на стороне покупателей. К примеру, европейское законодательство прямо указывает, что в течении двух недель покупатель может вернуть товар, ничего не объясняя продавцу. Разумеется, в каждом государстве свои ограничения и условия, на какие именно виды товаров

ПОСЛЕ РАСПРОДАЖИ
возвращать копейки бессмысленно, Гейб все равно возьмет свое!

это правило распространяется. Однако ПО в этот список попадает во многих странах.

Естественно, дело дошло до судебных исков. В частности, в 2013 и 2014 годах с Valve судилась немецкая Федерация по защите прав потребителей. И если тогда ничего добиться не получилось (в основном потому, что главным требованием было дать пользователям право перепродавать купленные в Steam игры), то с иском от австралийской Комиссии по вопросам конкуренции и защиты прав потребителей дело сдвинулось с мертвой точки. Комиссия прямо обвиняла Valve в никудышном контроле качества, отсутствии гарантий и невозможности для покупателя вернуть деньги. Корпорация тогда больше отмалчивалась, ее представители заявили лишь, что «стараются уладить проблему с австралийскими властями».

Впрочем, переломный момент назревал и без всякого иска. Благодарить тут стоит конкурентов в лице GoG и Origin, которые возврат средств осуществляют аж с 2013 года. Только Steam и отставал – многие пользователи начинали чувствовать себя обделенными, поэтому бесконечно закрывать на это глаза Valve не могла.

Недовольные решением корпорации тоже, само собой, нашлись. Возмущения поступали в основном от инди-разработчиков, резко получивших приличный процент возвратов. Однако краха не случилось: создатели игр с большим количеством хороших отзывов особых убытков не понесли. Так что возможность возврата средств не только дала пользователям дополнительные гарантии, но и усилила конкурентную среду в сервисе – продать в Steam абы что уже не получится. ■

Я ОСТАЮСЬ ИГРОКОМ

ПАМЯТИ САТОРУ ИВАТЫ

ЯНА ЛЯСНИКОВА

Страшная болезнь генерального директора **Nintendo** Сатору Иваты не была секретом. В июне 2014 года он перенес операцию по удалению опухоли и довольно быстро вернулся к работе. В обращении к обществу акционеров он написал: «Рак желчных протоков сложно лечить в первую очередь потому, что его трудно диагностировать на ранних стадиях. Но мне повезло». В мае 2015 года Nintendo объявила, что Сатору Ивата пропустит приближавшуюся E3. Официальная причина – президент занят работой над другими направлениями, которые требуют от него присутствия в Японии. Спустя два месяца, 11 июля 2015 года, Ивата, возглавлявший компанию более десяти лет, ушел из жизни. Причиной смерти стала холангиокарцинома – злокачественная опухоль желчных протоков.

Скоропостижная кончина Иваты стала серьезным ударом и для Nintendo, и для многочисленных поклонников, и для конкурентов. «Я не представляю, кто мог бы его заменить, – прокомментировал смерть Иваты аналитик Daiwa Securities Capital Markets Сатоси Танака. – Под его руководством Nintendo делала маленькие, но уверенные шаги вперед. Боюсь, без Иваты компания потеряет равновесие». Sony PlayStation опубликовала в «Твиттере» благодарственную запись. А президент **SCE Worldwide Studios** Сюхэй Ёсида написал: «Я молюсь, чтобы господин Ивата, который так много сделал для развития игровой индустрии, покоился с миром». Хэштег *#RIPIwata* актуален и спустя полгода: в начале декабря прошла вторая волна сообщений, приуроченная ко дню рождения мастера.

Незадолго до смерти Сатору Ивата сказал, что стремится создавать проекты, способные объединять людей разных поколений. Он был уверен, что видеоигры для мультивозрастной аудитории окажутся дополнительной точкой соприкосновения, выходящей за рамки традиционной устной коммуникации.

Преемником иконы видеоигровой индустрии стал Тацуми Кимишима – отчасти благодаря тому, что был настроен продолжить курс на завоевание рынка мобильных игр. По заявлению Иваты, в современных реалиях контент быстро обесценивается. Чтобы удержаться на плаву, недостаточно просто портировать уже существующие проекты. Необходимо создать новое программное обеспечение, которое будет полностью отвечать потребностям игроков и особенностям смартфонов. Кроме того, Ивата ставил перед собой еще одну весьма амбициозную задачу – познакомить игроков по всему миру с играми Nintendo, даже тех, кто не заинтересован в покупке консолей. Приступив к разработке мобильного направления, он назвал модель free-to-play ложью, посчитав free-to-start более честным термином.

ИВАТА-САН
сумел добавить в Pokemon Gold и Silver целый старый остров из предыдущих игр – в Nintendo он кем только не успел поработать

Не забыл Кимишима и про выпуск консоли Nintendo NX, над которой долгие годы работал четвертый президент Nintendo. «Просто развивать уже существующие проекты – скучно. Мы постоянно думаем о том, как удивить игроков. По сути, мы страстно желаем перевернуть представление людей об их игровой жизни», – говорил Сатору Ивата. Анонс приставки ожидается в 2016 году, а ее появление способно стать поворотным событием в истории компании. ■

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

ЕЩЕ БОЛЬШЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

ЯНА ЛЯСНИКОВА

Разработка в сфере виртуальной реальности стартовала еще в шестидесятые годы прошлого века – с изобретения Мортоном Хейлигом симулятора Sensorama. В восьмидесятых-девяностых появились первые коммерческие проекты. В 1995 году Nintendo представила монохромный Virtual Boy, оснащенный принудительной паузой (своеобразная попытка минимизировать побочные эффекты). В 1997-м Sony выпустила Glasstron с наушниками и LCD-дисплеями. Но далеко эксперименты с VR-шлемами так и не продвинулись.

Новый виток шумихи вокруг VR-очков начался в 2012 году с появлением Oculus Rift, и производители взяли низкий старт. За первопроходцем потянулись Sony PlayStation VR для PS4. Microsoft показала HoloLens с интегрированной ОС Windows 10. Valve заключила союз с **HTC** для создания Vive VR, совместимого со Steam. Среди конкурентов оказалось и представленное на CES 2015 устройство Avegant Glyph. Очки больше напоминают сдвинутые на глаза мониторные наушники. А Razer OSVR ориентирован скорее на разработчиков, для них доступны плагины под Unity 3D Engine, Unreal Engine 4 и т.д. Однако, что бы вы ни выбрали, готовьтесь выложить 600-700 долларов.

ПОКА ЧТО
виртуальная реальность ощущается как какой-то аттракцион, хотя некоторые смельчаки проводят в шлеме по 24 часа подряд

В силу сравнительно низкой стоимости и простоты производства рынок VR-очков для смартфонов оказался более динамичным и доступным массовому потребителю. Carl Zeiss VR One обещают поддержку широкой линейки смартфонов, но на старте продаж очки совместимы лишь с Samsung Galaxy S5 и Apple iPhone 6. Его прямой соперник, Samsung Gear VR, может проиграть гонку из-за ограниченной совместимости даже с родными телефонами. Следом идут многочисленные Smarterra, Freefly VR, Baofeng Storm II и их аналоги. Эти модели совместимы с большинством смартфонов и зачастую поставляются с джойстиками, однако вместе с невысокой стоимостью идут и типичные для китайцев проблемы с техподдержкой и русификацией. Наиболее любопытной на фоне конкурентов выглядит российская разработка Fibrum. Основатели компании позиционируют Fibrum как практически всеядный – в списке совместимых гаджетов 15 популярных брендов. Ну и рекордсменом по экономичности остается картонный или поролоновый Google Cardboard, который можно купить, а можно при должной сноровке распечатать и собрать самостоятельно.

Под новые устройства понадобились и особые камеры. Профессиональную Nokia OZO с углом обзора в 360 градусов оснастили восемью оптическими линзами и добавили запись аудио в трех направлениях. **Samsung** подсуетилась и анонсировала похожий продукт – Project Beyond, но уже с 16 камерами на борту. А **GoPro** пошла по пути наименьшего сопротивления, разработав каркас для нескольких камер Hero4.

Наступивший год обещает большое разнообразие VR-очков. Одни из них уже давно в продаже, другие только собираются отвоевать свой сегмент рынка. Хотя цены на футуристический гаджет кусаются, нам определенно будет из чего выбрать. ■

ПЛАН NINTENDO

NX И ОСВОЕНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ

ЯНА ЛЯСНИКОВА

Президент Nintendo Тацуми Кимишима заявил, что NX будет не просто лучше Wii U, это совершенно новый технологический шаг для компании. NX полностью отличается от текущей линейки консолей и отвечает современным потребностям игроков. Пожалуй, это самая достоверная информация, существующая на сегодняшний день. Так, в японском издании Nikkei объявили, что NX будет работать на ОС Android. Официальные представители Nintendo опровергли этот слух в The Wall Street Journal. Тем не менее использование универсальной ОС могло бы принести компании массу плюсов – например, армию сторонних разработчиков.

Аналитики Nomura Securities предполагают, что Nintendo раскроет карты в марте-мае 2016 года, а представит новое устройство в июне, на E3. В таком случае продажи начнутся в октябре-ноябре. В пользу прогнозу работают еще два слуха. Во-первых, Nintendo в октябре 2015 года дала отмашку Foxconn и Pegatron запустить тестовую производственную линию, которая выполнит заказ к февралю-марту 2016 года. Следовательно, к массовому производству они смогут перейти уже в мае-июне. Во-вторых, по сообщению все того же The Wall Street Journal, Nintendo уже выдает разработчикам комплекты ПО. Там же появилась информация, что NX представляет собой гибрид домашней и портативной консоли. Пока не совсем ясно, как именно система будет работать, но один из патентов получен на джойстик с сенсорным экраном.

В марте 2015 года Nintendo также сообщила о партнерстве, заключенном с японским издателем контента для мобильных платформ **DeNA**, владеющим крупной игровой платформой Mobage.

«Бессмысленно начинать это, если мы не намерены достичь блестящего результата», – высказался ныне почивший президент компании Сатору Ивата о появлении Nintendo в разработке мобильных приложений. Значит, игроков ждут не кривые порты уже известных продуктов, а полноценный, созданный с нуля контент. Во многом это можно объяснить нежеланием компании уничтожать сложившийся рынок 3DS и склонностью наращивать обороты по всем фронтам. К началу 2017 года свет увидят пять игр Nintendo. Негусто. Однако господин Ивата объяснял свое решение желанием сделать такой продукт, за который не пришлось бы краснеть.

Первая игра – **Miitomo**, реинкарнация популярной в Японии социальной **Tomodachi Life**, – появится в марте 2016 года и распространяться будет по модели free-to-start. Анонсы следующих игр пока не представлены, но фанаты по всему миру надеются, что Nintendo не забудет про вселенные **Mario** и **The Legend of Zelda**.

СЕРЬЕЗНО НАДЕЕМСЯ на Pokemon Go – если Ingress был местечковым, то с Покемонами увлечение геолокационными играми приобретет огромную популярность

Нельзя пройти и мимо **Pokemon Go**, разрабатываемой для Nintendo компанией **Niantic**. Игра в жанре MMO в реальном мире развивает идеи **Ingress**. В задачи игроков входит путешествие по миру и поиск покемонов. Pokemon Go использует геолокацию и поддерживает сопряжение с Bluetooth-браслетами, которые завибрируют, если рядом окажется покемон или другой игрок. Релиз запланирован на весну 2016 года. ■

ОГРАБЛЕННЫЕ ГРАБИТЕЛИ

КАК У ИГРОКОВ PAYDAY 2 ЛОПНУЛО ТЕРПЕНИЕ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Overkill Software за считанные годы прошла такой насыщенный путь, какого не знали многие студии с куда более обширным портфолио. В сущности, это авторы одной игры – кооперативного боевика про ограбления. Конечно, игры было две, но первый **Payday** нынче редко вспоминают, потому что он полностью потерялся в тени своего сиквела. А он, в свою очередь, прошел путь от всенародной любви до лютой ненависти собственного сообщества. Сотни обзоров Steam за последние месяцы сменили оценки с положительной на отрицательную – много ли история знает таких случаев?

Для широкой публики картина проста и ясна: Overkill вводит микроплатежи, игроки плюются, Альмира на вилы. Однако этот кризис расцвел не за один день.

Вообще, с самого релиза беда **Payday 2** выглядела очевидной: контента мало, ограбления быстро заучиваются так, что от зубов отскакивает. И разработчики ринулись исправлять игру самым корыстным способом – с помощью DLC. За всю недолгую жизнь второй Payday оброс почти четырьмя десятками контент-паков, и чем дальше – тем скорее стучали промышленные станки.

За такое уже давно перестали ругать, только вот Payday 2 отличился от прочих. Во-первых, теперь отказ от покупки DLC лишал игрока львиной доли контента, ведь из 37 паков только 9 отдавались даром, а из них лишь 5 содержат новые задания. Во-вторых, в некоторых DLC продавалось значительно более эффективное оружие. Скажем, снайперская винтовка «Танатос» 50-го калибра, без которой «Бульдозер» (особый бронированный противник) с энтузиазмом порвет команду грабителей на кусочки. В-третьих, новые персонажи и паки оружия паршиво вписывались в сеттинг. Ну какой резон идти брать кассу, вооружившись флагштоком или средневековым арбалетом?

И только в этом году Overkill осмелилась реализовать нечто подобное ящикам из **Team Fortress 2** и кейсам из **Counter-Strike: Global Offensive**. Только с местным колоритом: сейфы, выпадающие случайно, и дрели для их вскрытия, продающиеся по полторы сотни рублей. Игра и так была перегружена платными элементами, а некоторые бесплатные – как персонаж Джон Уик – носили маркетинговый характер.

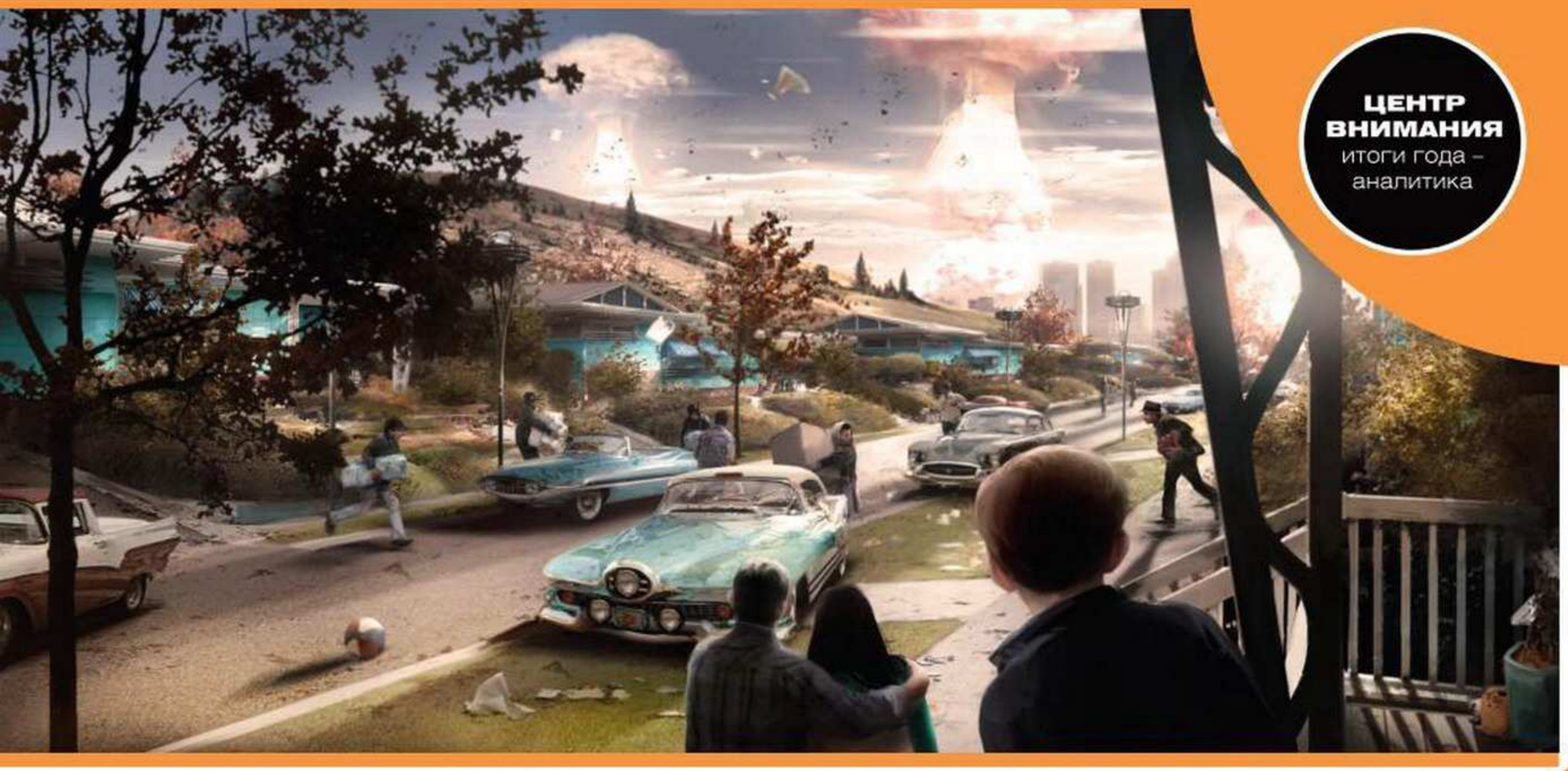
В ИГРЕ ПРО ГРАБИТЕЛЕЙ главным негодяем почему-то стал продюсер проекта Альмир Листо

Реакция сообщества была даже не негативной, а революционной. Одной из причин того послужили обещания продюсера игры Альмира Листо, что микроплатежи никогда не появятся в Payday 2. Обещания даны давно, однако Легион все помнит – и игроки страшно обиделись. Комментарии под каждой новостью о Payday 2 немедленно раздувались от сотен «факов», нарисованных с помощью текстовых символов. Уже упомянутые обзоры от аксакалов меняли свою оценку и оставались при этом в топе самых полезных рецензий – общая положительная оценка сохранилась, кажется, только за счет притока новых игроков, которые не знали времен «свободного» Payday. Работникам Overkill даже угрожали расправой, а модераторы комьюнити устроили забастовку.

Конечно, господин Листо все-таки принес извинения, объяснил ввод микроплатежей ростом команды и необходимостью выпуска нового контента, вот только ни сейфы, ни дрели из игры не пропали. Подобное случается довольно редко, а в таком масштабе и вовсе впервые – когда игроки коллективно ломают пальцы на руке, что полезла в их карман.

Однако в результате буря все-таки прошла мимо: Payday 2 по-прежнему держится среди самых играемых проектов в Steam, да еще с растущей динамикой, а с октября прошлого года до сегодняшнего дня армия игроков выросла на 400 тысяч человек.

Вокруг скандала с микроплатежами навели достаточно шума, чтобы запятнать репутацию надолго. И рынок в очередной раз доказывает, что роль активного сообщества в жизни игры недостаточна, чтобы разгневанное меньшинство могло повлиять на безразличное большинство. А Payday 2 занял свое место среди «торговых» игр, которые прежде оставались прерогативой Valve: следом за Dota 2 (2372 страницы торговых предложений), Team Fortress 2 (785 страниц) и Counter-Strike: Global Offensive (579 страниц) идет именно Payday 2 (131 страница). Оценить масштаб трагедии вы можете по скриншоту где-то поблизости. ■



НИЗКИЙ СТАРТ

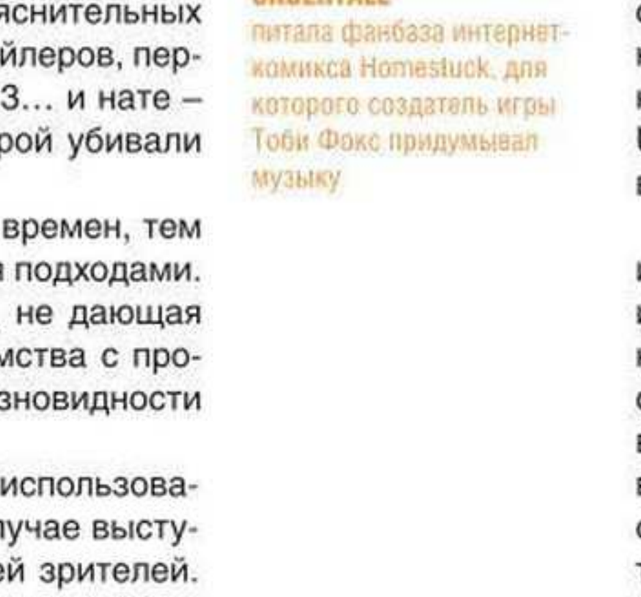
КАК СЭКОНОМИТЬ НА МАРКЕТИНГЕ И НЕ ПРОПАСТЬ С РАДАРОВ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Прежде **Fallout** не особо нуждался в продолжительной и агрессивной рекламной кампании. Первые два просто били в аудиторию, которая сразу чует толковые RPG. Третий выжил благодаря славному имени, **New Vegas** – с помощью команды **Obsidian**, которая косвенно причастна к старым Fallout. Очевидно, поэтому продвижение **Fallout 4** шло активнее прежнего – хотя все еще значительно тише, чем у любого другого проекта AAA-класса. Несколько пояснительных роликов о параметрах персонажа, пара трейлеров, первое в истории выступление **Bethesda** на E3… и нате – Fallout 4 собирает такую кассу, ради которой убивали многомиллионные бюджеты.

Чем дальше мы уходим от двухмерных времен, тем сильнее проявляется разница между двумя подходами. Тотальная маркетинговая бомбардировка, не дающая игроку ни единого шанса избежать знакомства с проектом, и всевозможные партизанские разновидности продвижения. Их видов – не счесть.

Одна из успешных тактик в этом деле – использование лидеров мнений, которыми в нашем случае выступают видеоблогеры и летсплееры с армией зрителей. Пресса в эту категорию попадает лишь косвенно, потому что отсутствие резонанса (а условная игра, скажем так, пока никому не известна) нередко ставит точку в вопросе – писать рецензию или нет. Хорошую игру почти всегда сопровождает какой-никакой хайп, пусть еле заметный. В ушедшем году так продавали **Grey Goo** – стратегию в духе старых **Command & Conquer**. **Petroglyph** разослали десятки, а может, и сотни ключей популярным говорящим головам на YouTube и всевозможным пишущим головам, печатным или сетевым. Они и мы – то есть пресса – сделали за Petroglyph всю работу: Grey Goo получила нужный резонанс и продалась как следует.



Пожалуй, самый ненадежный метод продвижения связан с самой разработкой. Если просчитать «болевые» точки целевой аудитории, продумать и воплотить оригинальную (и рабочую!) концепцию, то Легион все сделает за тебя. Истинный путь инди-джедая – и доступный только самым умелым из них. Так

UNDERTALE
питала фанбаза интернет-комикса Homestuck, для которого создатель игры Тоби Фокс придумывал музыку

в свое время взлетела **Papers, Please**: она заполнила пустующую нишу игр про тоталитаризм, в ней ни на что не похожий и при этом интересный и реиграбельный геймплей (кто бы подумал, что перебирать бумажки так занятно), она выглядит стильно при минимуме затраченных средств. Если брать недавние примеры – вот **Undertale**. Публика в кои-то веки получила ненасильственные методы прохождения, необычный стиль и музыку, подобную которой в играх мы почти не слышали. И все это – да, при минимуме затраченных средств, а популярность достигла таких высот, что Undertale без очереди заполучила отдельные фэндомы в некоторых сообществах сети.

С другой стороны, внимание можно привлечь и одной нетривиальной идеей, поданной красиво и раскрученной с толком. Правда, для самой игры это не гарантия успеха. В Steam в свое время тихо проскочила стратегия, в которой карта мира перевернута вверх ногами. Пример более удачный – **The Flock**, сетевой хоррор, где отсчет смертей приближает закрытие самой игры. Ну как удачный: широкая аудитория обратила внимание, набежала пресса… и все они ринулись назад, не обнаружив у The Flock никаких других примечательных черт, ради которых стоило бы играть.

А на крайний случай всегда остается беспощадный эпатаж и провокация. Только так **Hatred** и получила свою долю внимания, причем довольно-таки широкого. Единственное, что мог предложить этот клон первого **Postal**, – патологическую и, что самое непростительное, безвкусную жестокость. Но на страницы журналов он все же угодил. Успех? Возможно, ровно этого создатели Hatred и добивались. Иногда вся игра представляет собой эпатаж, как **Bloodbath Kavkaz**, – и здесь мы точно можем сказать, что авторы по-другому работать и не собирались. Клон **Hotline Miami** про интернет-мемы и расовые стереотипы повеселил только самую невзыскательную публику.

Но эпатаж необязательно приводит к такому печальному исходу. Вспомните **Goat Simulator** – здоровая и безудержная глупость без претензий на какие-то лавры оказалась близка даже тем, кто эти симуляторы на дух не переносит. ■

СЛЕДУЮЩИЙ!

ЧЕГО ЖДАТЬ В 2016 ГОДУ

АНТОН ДАТИЙ

THE WITNESS
Джонаган Блоу как-то показывал журналистам на разных выставках, не найти визионера и билд было невероятно сложно

2015-й выдался невероятно богатым на релизы. Неудивительно, что издатели отложили выход нескольких важных игр на весну, – даже на то, чтобы пройти все хорошее, что вышло за эти двенадцать месяцев, времени потребуется достаточно. Программа на 2016 год тоже вырисовывается замечательная, и сейчас мы расскажем по порядку о всех более-менее крупных проектах, выхода которых мы ждем с разной степенью нетерпения.

ТОЧНО

Откроет год **The Witness** – многообещающий пазл-долгострой в духе Myst от создателя Braid Джонатана Блоу. Чуть позже команда Кэйдзи Инафунэ наконец-то выпустит **Mighty No. 9** – духовного наследника классической Mega Man. На пути к затянувшемуся релизу к ней появилось несколько неудобных вопросов, но мы все же надеемся на лучшее. Другой инди-платформер выйдет из-под крыла Electronic Arts – речь о вязаной **Unravel**, возможно, досрочно самой милой и трогательной игре года. А еще в конце зимы выйдет приключенческий квест **Firewatch**, где мы будем в одиночку путешествовать по лесам Вайоминга, устраняя последствия Йеллоустонского пожара 1988 года и предаваясь светлой меланхолии. Крупных важных релизов ожидается только три – **XCOM 2**, продолжение отличной Enemy Unknown, **Street Fighter 5**, ставшая на консолях эксклюзивом PS4, и **Far Cry Primal** – первый в истории серии спин-офф (и одновременно «заглушка» перед полноценной пятой частью), чье действие перенесется в доисторический мир.

Весной продолжится парад затянувшихся релизов. Nintendo выпустит HD-переиздание **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, но, надеемся, это будет не единственная «Зельда» в 2016 году. Хотим, чтобы Nintendo все-таки довела до релиза новую **The Legend of Zelda**, обещанную для Wii U (а не NX!) еще несколько лет назад. Ubisoft закончит **Tom Clancy's: The Division**; несмотря на то, что игра растеряла ощутимую долю шарма с анонса, она все еще интригует и вполне может запуститься, избежав ошибок Destiny. Март принесет и следующую часть **Hitman**, где IO Interactive постарается выполнить правильно все то, что не очень хорошо получилось в Absolution, – смущает только эпизодическая модель распространения, растягивающая выход основного контента чуть ли не на год. Первым основным блокбастером года станет **Uncharted 4** – сомнений в очередном успехе Naughty Dog нет, так что просто ждем. Дальше свой главный весенний эксклюзив выпустит Microsoft – **Quantum Break** от авторов Max Payne и Alan Wake тоже в свое время перенесли, и хочется верить, что лишние полгода разработки пошли экшену на пользу.

OVERWATCH
предсказуемо выйдет на консолях и мы надеемся, придет там к успеху. Во всяком случае, Diablo на PS4 и Xbox One получилась чудесной

Для многих главным релизом апреля станет **Overwatch**, и, судя по бете, первый блин Blizzard в жанре шутеров уже сейчас метит в наивысшую лигу. Еще в апреле ожидается **Dark Souls 3** – она, по словам самого Хидэтаки Миядзаки, станет «поворотной точкой» в истории студии From Software. Третья часть напоминает первую стилистикой и настроением, но помимо этого заимствует лучшие аспекты Dark Souls 2 и Bloodborne – определенно ждем. Тем же, кто хардкорным мрачным RPG предпочитает что-то более легкое (в прямом и переносном смысле), стоит обратить внимание на **Ratchet & Clank** – на PS4 готовится полноценный ремейк самой первой части одного из лучших 3D-платформеров в истории. Тем временем любители стратегических игр Creative Assembly и классического «Вархаммера» считают дни до выхода **Total War: Warhammer**, а фанаты скролл-шутеров ждут **Star Fox Zero** для Wii U. Также весной выйдет долгожданное продолжение неоднозначной, но во многом прорывной Mirror's Edge – **Mirror's Edge: Catalyst**, которая выпустит Фейт в полноценный открытый мир. **No Man's Sky** тоже обещают выпустить ближе к лету, правда, кроме огромной вселенной и духа приключений, космический симулятор пока ничем особо не интригует. В конце лета нам предстоит снова погрузиться в гнетущий мир киберпанка и имплантов, о котором Адам Дженсен, конечно же, не просил: выход **Deus Ex: Mankind Divided** назначен на последнюю неделю августа.

RATCHET & CLANK
вы наверняка в свое время пропустили, а зря – это один из лучших трехмерных платформеров

КОГДА-НИБУДЬ

Остальные игры точной даты релиза пока не имеют. Нет, мы, конечно, уверены, что в первых числах ноября выйдет новая **Call of Duty**, а чуть раньше – **FIFA 17**, но с менее очевидными проектами пока все тихо. На октябрь запланирована **Yooka-Laylee**, духовный наследник Banjo-Kazooie от выходцев из Rare, и **Divinity: Original Sin 2**, продолжение одной из лучших RPG прошлого года. **World of Warcraft: Legion** выйдет либо в конце лета, либо осенью – главная MMO все еще не собирается уходить в закат, и с новым дополнением Blizzard хочет не только вернуть старых фанатов, но и привлечь к онлайн-игре новую аудиторию. О **Dishonored 2** почти ничего не известно, но вот **Doom** успешно прошла стадию закрытого тестирования, и, кажется, с ней все будет хорошо. К ней и Overwatch присоединится занятная **LawBreakers** Клиффа Блежински, которая пока числится ПК-эксклюзивом, но знаете – Blizzard тоже поначалу темнила. Ninja Theory потихоньку работает над мистической и достаточно жутковатой **Hellblade**, Deep Silver упорно старается исправить ошибки оригинальной Homefront в **Homefront: The Revolution**, а чехи из Warhorse во главе с Даниэлом Ваврой заканчивают масштабную **Kingdom Come: Deliverance**. BioWare молчит о **Mass Effect: Andromeda**, но релиз осенью-зимой видится вполне ожидаемым – она, как и **Mafia 3**, может оказаться как отличным возвращением к полюбившимся сериями, так и провалом. Тем временем два главных «обещальщика» индустрии – Крис Робертс и Дин Холл – почти что клянутся, что **Star Citizen** и **DayZ** выйдут из стадии тестирования к концу года, но мы все еще смотрим со скепсисом.

Борьба главных платформодержателей в 2016 году наконец-то разразится на полную. На PS4 готовимся охотиться на кибердинозавров в **Horizon: Zero Dawn**. Игра станет первой масштабной работой Guerrilla вне франшизы Killzone. Далее, возвращаемся в мир главной серии Square Enix и планируем покатушки на черном кабриолете в **Final Fantasy XV**. На сладкое – много красоты из Страны восходящего солнца в виде **The Last Guardian**, **Persona 5**, **Nier: Automata**, «самурайской Dark Souls» **Ni-Oh** и **Gravity Rush 2**. А еще **Yakuza 6**, но ее пока можно вынести за скобки – осенний релиз объявлен только для Японии.

У Microsoft запланированная линейка AAA-эксклюзивов тоже богатая. Во-первых, будет (или не будет, если перенесут на 2017-й) потенциально революционная **Crackdown 3** – ее технологиям под силу поднять уровень реализации разрушаемого окружения в играх на совершенно новую высоту. Прочат успех и **Scalebound** – там Хидэки Камия, судя по всему, хочет возродить те эмоции, которые в свое время вызывала его же Okami, но при этом стремится сделать очередную «игру от Platinum», поэтому будет как минимум весело. В Coalition вовсю трудятся над четвертой частью **Gears of War** – о ней пока известно очень мало, чтобы делать какие-то обоснованные прогнозы. Самый интригующий эксклюзив Xbox One – приключенческий экшен **ReCore**, над которым работает Кэйдзи Инафунэ и команда, ответственная за великую Metroid Prime. Информации пока очень мало, но тем не менее. В 2015-м Microsoft выпустила лучший платформер года – Ori and the Blind Forest, – и в следующем история вполне может повториться с **Cuphead**. ■

DARK SOULS 3
не дает поводов для волнения – Миядзаки-сан точно сделает все, как надо

ДРУГОЙ 2015-Й

ИТОГИ ГОДА ИЗ ПАРАЛЛЕЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ

ОЛЕГ ЧИМДЕ, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

БРОНЯ ДЛЯ КОНЯ
кажется, с релиза The Elder Scrolls: Oblivion мало что изменилось

Это был без всякого преувеличения великолепный год для игр. Загибайте пальцы. Хидэо Кодзима написал свое, пожалуй, лучшее произведение – **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, где в третьей главе наконец-то ответил на все вопросы игроков. Теперь он вместе с Гильермо дель Торо занимается новой частью **Silent Hill**. Маркус Перссон выпустил бета-версию своего амбициозного проекта **0x10c**, в которую уже играют миллионы. **Batman: Arkham Knight** стала настоящим прорывом в ПК-играх. Ubisoft создала идеальных «**Героев**», затмивших даже невероятно успешную третью часть. И наконец, начинающая польская студия **Destructive Creations** сделала одну из самых ценных и умных игр современности – **Love**. Впечатляет, не правда ли? И это еще не всё!

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

ОТВЕЧАЕТ НА ВСЕ ВОПРОСЫ

Metal Gear Solid V шокировала игровую общественность.

Кодзима не просто показал, как Биг Босс превращается в демона, но и заставил самих игроков пройти с ним этот путь. Самые жестокие сцены игры вызвали немалый резонанс и породили множество обсуждений – от сюжетной и исторической обоснованности поступков Босса до статуса видеоигр как состоявшегося вида искусства и рамок, которые Хидэо Кодзима ухитрился раздвинуть своим magnum opus.

Правда, больше всего поклонники обсуждали давно знакомых и любимых персонажей, появившихся в MGS V, чтобы, наконец, увязать прошлое с будущим. От Наоми и Фрэнка в Южной Африке до Илая и Вульф в Ираке. А чего стоит внезапное появление в финальной, третьей главе Дэвида Хейтера в роли Солида Снейка!

MGS V ответила на все вопросы, увязала все сюжетные линии, превратила серию в монолитную сагу, события которой насчитывают полсотни лет, и поставила рекорд по количеству закрытых гештальтов у игроков.

SILENT HILLS

СОБИРАЕТ НАГРАДЫ ЗАОЧНО

После феноменального успеха **P.T.** руководство Konami назвало Хидэо Кодзиму своим самым ценным кадром и взялось за вселенную Silent Hill всерьез. Слухи оказались правдой: наряду с Норманом Ридусом и Гильермо дель Торо в создании **Silent Hills** участвует и Райан Гослинг. На следующей E3 обещают показать живой геймплей сразу за двух персонажей.

Буквально на днях стало известно, что в планах у Konami несколько фильмов и сериал, напрямую связанные с игрой, – их поставит Николас Рефн. А Дзюн-

дзи Ито, занимающийся визуальной составляющей игры, нарисует серию графических романов. Более того! Саундтреки к фильмам, сериалу и игре напишет Акира Ямаока. Это оказался явно лучший год для поклонников Silent Hill, но то ли еще будет!

МАРКУС ПЕРССОН

ПОКУПАЕТ СРАЗУ ТРИ СТУДИИ И ДЕЛАЕТ НОВУЮ ИГРУ

Маркус Перссон – не только творец и программист, но и ловкий делец. Как только стало известно, что Microsoft купила у него студию Mojang и **Minecraft** за два с половиной миллиарда долларов, он объявил, что выкупает сразу три игровые студии. Среди них сверхуспешные визионеры Tale of Tales, которые в этом году выпустили тантрический блокбастер **Sunset**, малоизвестные поляки CD Projekt RED, а также Nintendo, оказавшаяся на грани банкротства из-за провала очередной игры про Соника. В интервью мужскому порталу Wonderzine Маркус сказал: «Эти маленькие корейцы понятия не имеют, что творят, но я их научу».

Кроме того, Перссон признался, что положил глаз еще на четыре команды и без раздумий приобрел бы и их тоже, если б не шведская налоговая политика. Однако успешный разработчик не унывает – с чего ему унывать? Все три компании уже приступили к работе над перспективной франшизой **0x10c**, новые игры которой будут выходить раз в полгода на всех актуальных платформах. В приоритете, как всегда, Smart TV и Ouya.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT И MORTAL KOMBAT X

ИДЕАЛЬНО ПЕРЕНЕСЛИ НА PC

После позорнейших ПК-версий **Grand Theft Auto 5** и **Wolfenstein: The New Order** компания Warner Bros. показывает, как это надо делать на самом деле. **Arkham Knight** работает на PC без запинки, поддерживает модификации, и в ней можно настроить каждую деталь. В **Mortal Kombat X** – идеальный сетевой код и межплатформенный мультиплеер с пользователями обеих консолей.

Конечно, это не такой ошеломительный успех, как прошлогодняя ПК-версия **Assassin's Creed: Unity**. Та, напомним, выдавала честные 144 кадра в секунду в 4K даже на шестидесятигерцовых мониторах и картах Radeon пятилетней давности – с гуру из Ubisoft по части оптимизации мало кто может сравниться.

Тем не менее это важнейший прецедент, доказывающий, что корпорации уровня Warner Bros. всегда должны поручать портирование игр студиям из одиннадцати человек. Ведь, как известно из книжки по эффективному психоменеджменту, которую автор этих строк прочел сегодня утром в кратком изложении на одном сайте про успешное ведение успешного бизнеса, маленькие команды – самые эффективные.

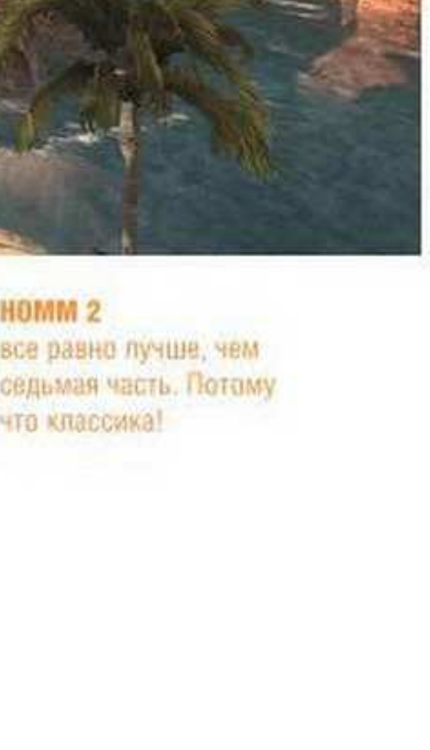
UBISOFT

СОЗДАЕТ ИДЕАЛЬНЫХ «ГЕРОЕВ»

Об этом даже писать смысла нет, вы и так всё знаете. Только в руках Ubisoft **Might and Magic Heroes** превратилась в сильную, независимую и весьма важную серию файтингов. Might and Magic Heroes VII – это то, о чем все давно мечтали, игра, воплотившая в себе все незаурядное и смелое, о чем думают разработчики.

Неизменным в их видении остался только мир Энрот, которому Ubisoft хранит верность еще с тех

HOMM 2
все равно лучше, чем седьмая часть. Потому что классика!



VALVE ОСТАВИЛА
платные модификации. Теперь за световые мечи и пони пользователи платят тысячи рублей

гиблых времен, когда в серии Might and Magic выходили ролевые игры. В одном из интервью мы спросили у продюсера франшизы: «Сколько уже можно? Не пора ли двигаться дальше?» На что продюсер скорбно ответил: «В нас всегда должна оставаться капелька тьмы, чтобы мы не забывали, кто мы есть на самом деле». Настоящий визионер.

В седьмых «Героях» есть всё. Не хватает только возможности выступить за Бетрезена и Утера, а ведь они испокон веков играли во вселенной «Меча и магии» важнейшие роли, и по доброй традиции их всегда выбирали в финальных поединках на EVO.

Однозначно ждем Super Might and Magic Heroes VII!

ВЫХОДИТ LOVE, БЛАГОДАРЯ КОТОРОЙ МИР СТАНОВИТСЯ ЧУТОЧКУ ДОБРЕЕ

Мир переживает не лучшие времена, и главная причина тому – мировая угроза терроризма. Человечество, кажется, могут спасти только красота и любовь, и, слава богу, у нас есть такие студии, как Destructive Creations, занимающиеся по-настоящему важными и полезными вещами: они создают произведения, которые учат любить наш мир.

В этом году вышла Love, одна из самых нужных и социально полезных игр, – она вскрывает все нарывы на теле человечества и обращает ненависть в любовь. Это поистине бесподобное произведение, от которого посветлеет на душе даже у самой депрессивной сволочи. Love уже внесена в список игр, которыми можно лечить психические расстройства, а первые опыты демонстрируют исключительно положительный результат. Браво, Destructive Creations, вы создали шедевр!

ПЛАТНЫЕ МОДИФИКАЦИИ В STEAM ОКАЗЫВАЮТСЯ ЛУЧШЕЙ ИДЕЕЙ НА СВЕТЕ

Когда Bethesda и Valve объявили о том, что модостроители смогут продавать свои творения для **Skyrim** в Steam, весь интернет пришел в восторг. Что может быть лучше? Теперь каждый сможет взять фрагменты чужих модификаций, выставить их на торговую площадку Steam Workshop под видом своих и наконец-то перестать экономить на школьных завтраках. Как защищать авторское право в случае с коллективным трудом моддеров, пока никто не придумал, так что каждый может поучаствовать в становлении нового перспективного направления в бизнесе.

Вскоре об открытии своих площадок для торговли контентом, авторство которого невозможно установить, заявили Electronic Arts, Microsoft, «Ростелеком» и Ubisoft. С последними пока не все гладко: сейчас сервера Umod упали, но в ближайшие часы их наверняка поднимут на ноги. В конце концов, Ubisoft подарила нам Uplay, техническим обеспечением которого занимались лучшие специалисты Пентагона.

ФЕМИНИСТКИ И «ТВИТТЕР» ЖИВУТ В МИРЕ И СОГЛАСИИ

Активисты, выступающие за социальную справедливость и феминизм, на протяжении всего года внимательно изучали все свои комментарии в «Твиттере» и активно в нем дискутировали. Результат дебатов вышел не менее умилительным, чем концовка шедевральной Love: еще недавно стоявшие по разные стороны баррикад люди помирились, взаимно друг друга зафолловили и выступили единым фронтом за любовь к играм. Проповедники толерантности делом доказали готовность тепло принять самые разные релизы, убедив своей петицией Tecmo Koei в необходимости выпуска **Dead or Alive Xtreme 3** на Западе. Сейчас же активисты намерены пикетировать офисы Capcom, утверждая, что шлепок по попе Рэйнбоу Мики в **Street Fighter 5**, который Ёсинори Оно решил убрать из игры, стал настоящим символом эмансипации.

ХАЛК ХОГАН В ПОРЯДКЕ

В порядке – не то слово. Скандально разошедшееся секс-видео известного рестлера лишь добавило ему популярности, а завершившаяся полной победой Хогана тяжба с Gawker принесла ему девятизначную сумму. Gawker так и не оправился от поражения и в последующей реструктуризации потерял большую часть подразделений, включая Kotaku, – за что игроки всего мира осыпали Хогана благодарностями.

И когда нежданно-негаданно всплыли давние расистские высказывания звезды рестлинга, за него

СКЕЙТЕРЫ БЕЗ УМА
от новой игры про Тони Хока – Pro Skater 5 лучше, чем экстремальный спорт

вступился весь интернет, и под давлением ратующих за толерантность и равноправие активистов Винс Макмахон сдался и простил-таки Хогана. А выход DLC для **WWE 2K16** с легендарным рестлером почти удвоил продажи основной игры! Халк Хоган в порядке, brother.

TONY HAWK'S PRO SKATER 5
СТАЛА ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ ПРО СКЕЙТБОРДИНГ

Мода на игры, посвященные трюкам на досках, казалось бы, прошла, но после пятилетнего перерыва Тони Хоук триумфально вернулся. **Pro Skater 5** вдохнула в жанр новую жизнь: тут и яркие локации, и физика, позволяющая играть интуитивно и вместе с тем не скатывающаяся в скучный реализм, и отточенное до совершенства управление, и стабильная частота кадров при восхитительном качестве картинки, и увлекательный мультиплеер, и отличный двухмерный режим, заткнувший за пояс OlliOlli. И, что немаловажно, выдающийся визуальный стиль, который тут же бросились заимствовать игры самых разных жанров. Имя 47-летней звезды скейтбординга снова у всех на устах.

ТИМ ШЕЙФЕР
ОСУДИЛ КРАУДФАНДИНГ

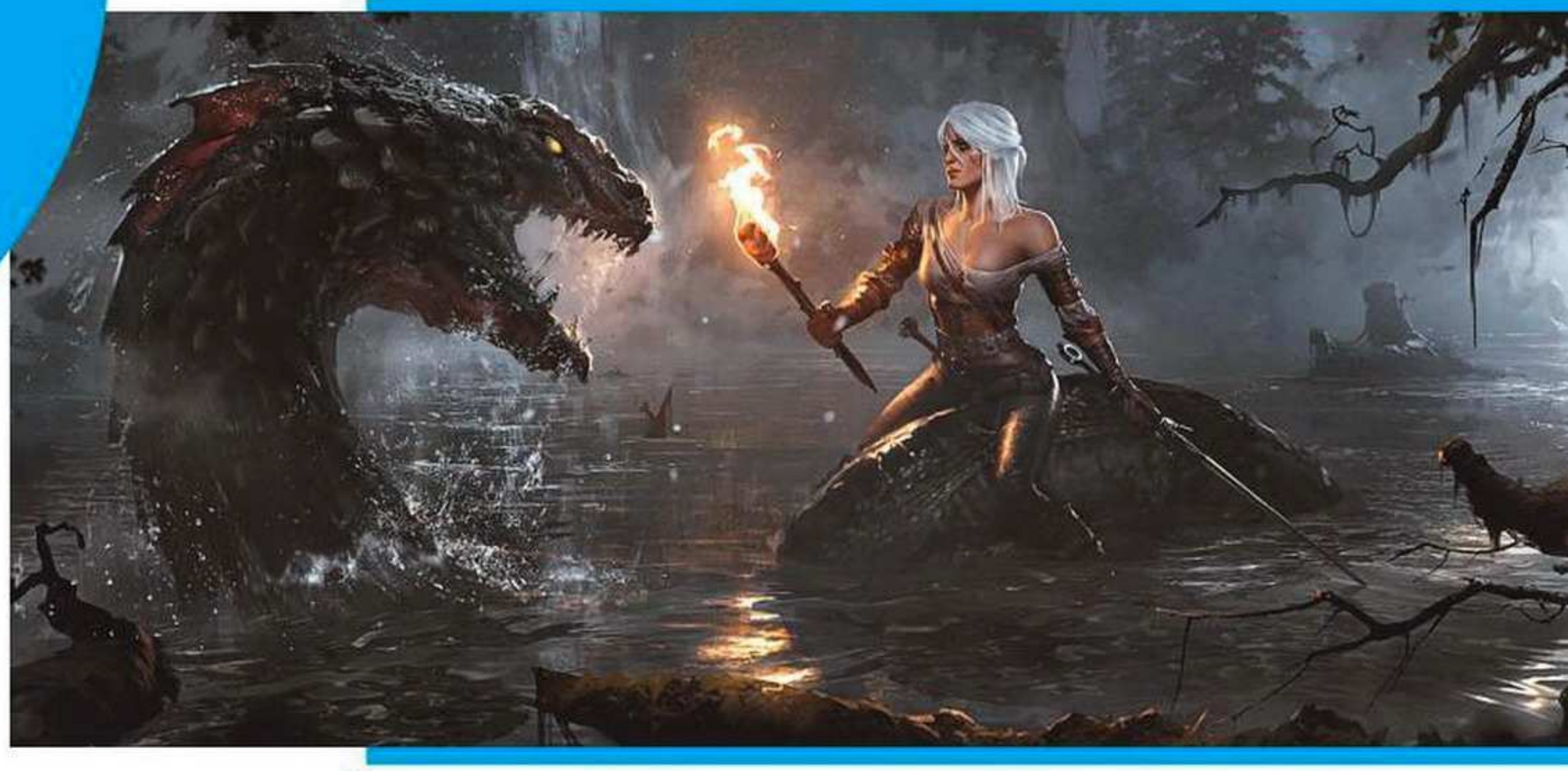
Тим Шейфер, с чьей подачи краудфандинг в целом и Kickstarter в частности прогремели на весь мир и завоевали немалую популярность, принес публичные извинения за последствия своих поступков. По словам Шейфера, многочисленные случаи, когда собравшие на Kickstarter деньги разработчики не выполняли своих обещаний, разбили ему сердце, поэтому на свои последующие проекты он намеревается находить средства у инвесторов при помощи личного обаяния и некоторой уличной магии.

И свое слово он сдержал. **Psychonauts 2** обещает стать первой инди-игрой класса AAA, опередив Hellblade, авторы которой и придумали этот термин. Дело в том, что Шейфер уже дописал двухсотстраничный сценарий к Psychonauts 2 и дал клятвенное обещание никогда больше не срывать сроки. Его примеру последовали и авторы «Игромании»!

■■■

Как знать, вдруг где-нибудь в одной из многочисленных параллельных вселенных все пошло не так хорошо? Вдруг Кодзиму уволили из Konami и даже запретили приехать на The Game Awards, чтобы получить награду, а в Metal Gear Solid V не оказалось третьей главы? Вдруг новую часть Silent Hill отменили, а Маркус Перссон купил себе дорогущий особняк и забыл про игры? Вдруг новые «Герои» оказались почти неиграбельными, как и Batman: Arkham Knight на ПК? Вдруг начинающая польская компания Destructive Creations сделала одну из самых бесполезных и отвратительных игр современности – Hatred?

Вдруг Гейб Ньюэлл... нет, он не анонсировал Half-Life 3. В конце концов, кое-что во всех вселенных остается неизменным. Но тем не менее как же хорошо, что мы живем в столь прекрасном мире! ■



В ЭТИХ ИГРАХ
вам может стать стыдно за свое поведение полчаса назад. В них вы влияете на образ, характер своего героя и определяете то, как исходя из этого сложится повествование. Да-да, получается, что Telltale делает ролевые игры. Все верно!

РОЛЕВАЯ ИГРА

ТЕПЕРЬ ТЫ КТО-ТО ДРУГОЙ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

ЗА КАДРОМ
Другая версия: Undertale на первом месте
Говоря о ролевых играх, нельзя не вспомнить эту игру. Выбор в ней сделан так, что рассеянным взглядом вы его можете даже не заметить, потому что поначалу четко видно – палка, палка, огуречик, кнопка «Атаковать», – что тут еще делать? Но однажды понимаешь: ты был слеп. Наверняка загружаешь последнее сохранение, пытаешься все исправить... и даже исправляешь. Но **Undertale** ничего не упускает. Она придумывает способы припомнить вам каждую оплошность, часто очень неожиданные. Такие, на которые не отваживается больше ни одна ролевая игра.

3-Е МЕСТО: THE AGE OF DECADENCE

Этот долгострой в квадрате гордится своей старомодностью, но это совсем не памятник старины – там, где «старина» останавливалась, **The Age of Decadence** идет дальше. Даже легенды не делали из диалогов натуральную игру в игре. На каждую проблему здесь припасено не меньше двух способов решения да еще парочка путей отхода – на случай, если задача вам *ну совсем* не по профилю.

При этом игра не стесняется отвешивать игроку подзатыльники и ставить его на место, стоит ему зарваться. Решил, что сильно опытный боец, нахамил пьяным солдатам и дал волю кулакам? Уносите. Неуклюжий, ничего не соображающий в механизмах верзила полез разбираться в конструкции хитрой ловушки? Даже уносить нечего.

Но не стоит пугаться. The Age of Decadence легко проходится за пару вечеров, города в ней нередко зияют пустыми улицами, а на многих локациях разве что открытым текстом не написано: «Здесь должно быть что-то интересное, но мы заколебались». И тем не менее во многом это именно такая ролевая игра, какая нам нужна. О какой мы начинали мечтать всякий раз, когда банальность вроде «стражник не пропускает нас в здание» становилась поводом выполнять для этого стражника сорок сороков заданий, а не обойти здание с тыла и влезть в окно.

2-Е МЕСТО: PILLARS OF ETERNITY

Pillars of Eternity прямым текстом говорит: нет, не была трава зеленее. Всё плохо. Будущего нет. Только прошлое – и то не факт, что оно было на самом деле. Вы и ваши друзья направляетесь в бездну. Хотя и друзей у вас нет. Только попутчики. В Pillars of Eternity почти нет счастливых героев. Зато полно разбитых судеб и скитальцев, у которых нет иного смысла жизни, кроме некой призрачной, наверняка уже невыполнимой миссии. Здесь много размышлений и попыток заглянуть внутрь себя – в конце концов, почти вся история подается через рассказы спутников, что-то когда-то сделавших не так. Эта игра может прикидываться еще одной историей про спасение мира, но на самом деле она гораздо ближе к **Planescape: Torment**, чем к **Baldur's Gate**, – несмотря на первое впечатление.

1-Е МЕСТО: ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА

Никакой интриги – признайтесь, вы еще с весны подозревали, кто окажется на этом месте. Это не просто игра о приключениях ведьмака Геральта – это целый мир, в котором дорожки героев сходятся, расходятся и переплетаются самым причудливым образом. Много маленьких историй здесь сливаются в одну большую картину, а какой-нибудь монументальный эпос запросто может рассыпаться на десятки рассказов поменьше. И где-то ведьмак сыграет главную роль, где-то уйдет на второй план, а в третьем случае и вовсе будет простым зрителем, бессильным что-либо изменить, – и это правильно. Это и есть жизнь.

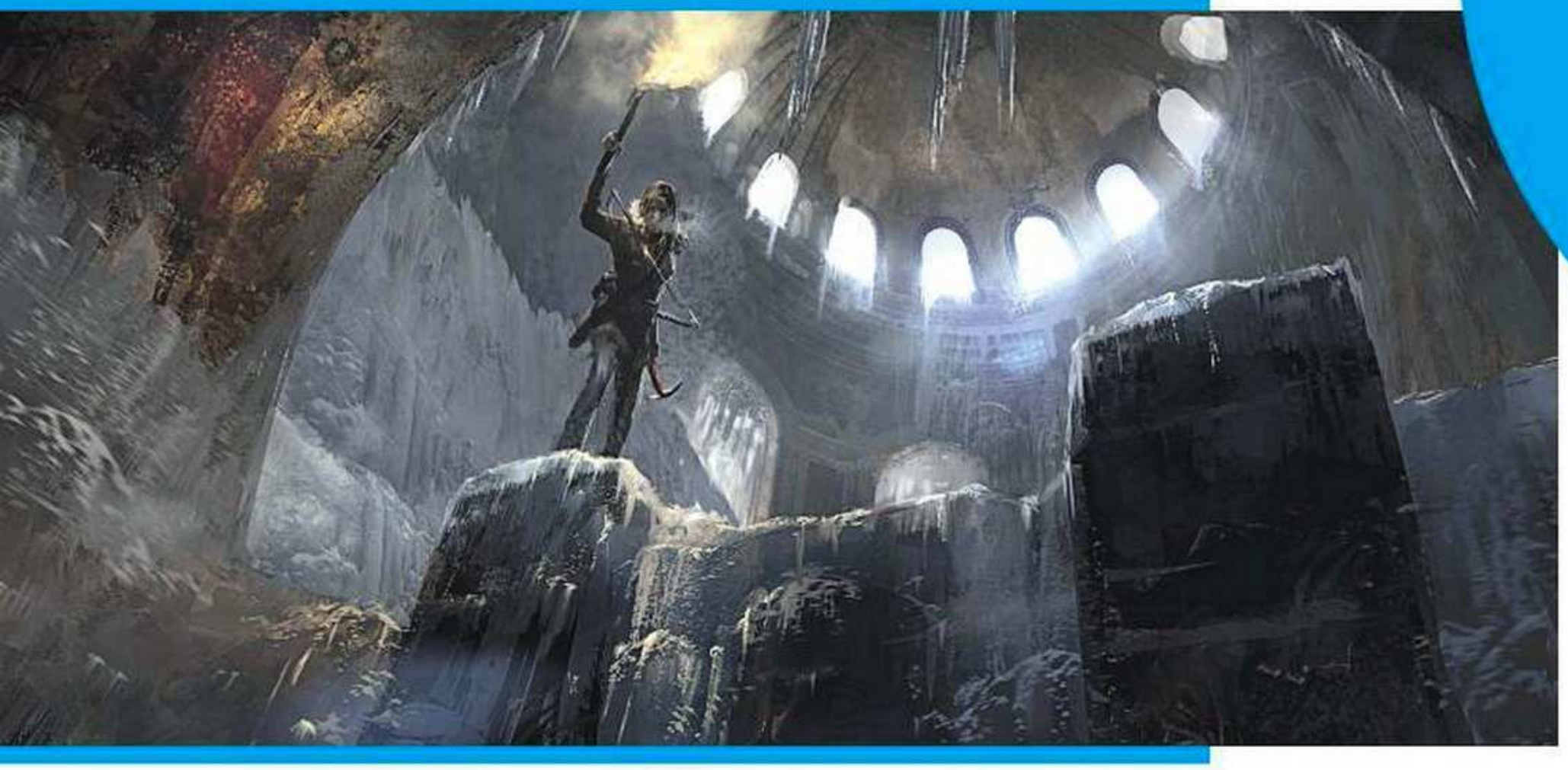
А еще «Ведьмак» не стесняется поднимать взрослые темы – *по-настоящему* взрослые и серьезные, а не просто про кровищу, секс и матерщину. При этом никто не судит вас за ваши решения – Геральту остается лишь действовать по совести и надеяться, что потом не будет стыдно и больно.

Да, «Ведьмак» не лишен недостатков – отнюдь не лишен. Во время игры они просто-таки бросаются в глаза и заставляют зарычать: «Ну неужели нельзя было от этого избавиться, ведь которую игру подряд уже такое!» Но по прошествии пары месяцев после прохождения память о них просто выветривается из головы – остаются лишь приятные воспоминания о многих десятках часов в одной из лучших ролевых игр последнего десятилетия.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

На **ELEX** смотрим с осторожным любопытством. В Piranha Bytes решились на капитальную смену декораций – похоже, происходит что-то внушительное и, вероятно, благое. Темной лошадкой кажется **The Technomancer** – Spiders делают полные недостатков, но вовсе не безыдейные игры в духе Of Orcs and Men.

Ждем **Deus Ex: Mankind Divided** и **Mass Effect: Andromeda**... куда мы денемся? Из Японии в первую очередь светит **Persona 5** (**Final Fantasy XV** и **NieR: Automata**, скорее всего, будут боевым шоу, не ролевыми играми). Может успеть выйти **Divinity: Original Sin 2**. И еще мы не закончили с «Ведьмаком» – осталось по меньшей мере одно большое сюжетное дополнение.



В ЭТИХ ИГРАХ
мы любим время от времени отдохнуть, выпустить пар и не сильно морочить себе при этом голову, прямо как на фильмах Майкла Бэя

МАЙКЛБЭЕВИК

ЗАПАХ НАПАЛМА

АНТОН ДАТИЙ И ДЕНИС МАЙОРОВ

3-Е МЕСТО: THE ORDER: 1886

The Order: 1886 больше всего ругали за недостаток самого игрового процесса и указывали пальцем на то, что из роликов состоит половина игры. Спорить с этим трудно, но благодаря невероятной технологической части эта половина прекрасна и оставляет сильное впечатление.

Да, хорошей игры из «Ордена» не вышло. Но зато получился шикарный фантастический боевик. Здесь есть прекрасно выписанный и проработанный стимпанковый мир. Прямо у вас перед глазами удивительные изобретения Николы Теслы трещат и плюются молниями, а джентльмены с напомаженными усами штурмуют огромный военный дирижабль и участвуют в яростных кровавых схватках с оборотнями.

2-Е МЕСТО: RISE OF THE TOMB RAIDER

То, что продолжение перезапуска **Tomb Raider** вернулось к концепции классических частей, которые уделяли больше внимания исследованию и головоломкам, нежели экшену, не означает, что голливудских моментов в новой «Ларе» нет. За неимением основного конкурента в лице переехавшей на весну 2016-го **Uncharted 4**, в этом году **Rise of the Tomb Raider** стала главным зрелищным приключением в стиле «Индианы Джонса».

Основы боевой системы не изменились с 2013 года, благо в первой части все и так работало очень неплохо. Зато Crystal Dynamics добавила в игру, например, возможность на ходу мастерить взрывчатку и отвлекающие дымовые гранаты из подручных предметов, как в **The Last of Us**, что открыло еще больше простора для экспериментов. Сами стычки стали более походить на пазлы, в которых надо искать оптимальный способ борьбы с противниками, а не на банальные открытые перестрелки с укрытиями. А под конец **Rise of the Tomb Raider** снова включает «Рэмбо», но череда помпезных взрывов смотрится гораздо уместнее, чем в прошлой части. В общем, улучшения по всем фронтам.

1-Е МЕСТО: HALO 5: GUARDIANS

Под наше выдуманное определение лучше всего в этом году подошла **Halo 5: Guardians**. Как и подобает помпезному блокбастеру, она яркая, зрелищная и динамичная, причем как в сюжетной кампании, так и в мультиплеере, где тоже происходят потрясающие вещи, пускай и немного другого плана. Да, со сценарием есть проблемы (что в целом «майклбэевикам» свойственно), к тому же искусственный интеллект при одиночном прохождении частенько портит удовольствие своими глупыми поступками, но если играть в **Halo 5** как надо – с друзьями и на высокой сложности, – то приключение спартанцев вызывает потрясающие эмоции.

343 Industries сохранила с предыдущей части тягу к линейным, захватывающим дух моментам а-ля **Call of Duty** («сейчас мы вам выдадим танки и квадроциклы, а вот сейчас вы будете бежать по туловищу гигантского летающего робота»), но при этом аккуратно переработала подход Bungie и исправила ошибки, касающиеся дизайна уровней и общего темпа. В результате получился идеальный симбиоз «старой» и «новой» **Halo**, он позволяет продумывать стратегию и вырабатывать свой стиль игры, при этом время от времени грамотно демонстрирует постановочную красоту. В конце концов, **Halo** все еще остается главным научно-фантастическим сериалом игровой индустрии, и «майклбэевщиной» он заразился достаточно вовремя, – теперь самое важное, чтобы 343 Industries не потеряла хватку.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

Мы за равенство платформ, но по части зрелищных боевиков в следующем году все карты на руках у Sony – трейлеры **Uncharted 4** уже сейчас можно в кинотеатрах крутить. Так ли хороша игра в действительности, узнаем в марте. Скоро свет увидит **Quantum Break** от Remedy. Вместе с ней пойдет расширяющий сюжет сериал, хотя и сама игра, судя по демонстрациям, местами неотличима от фильма. Наконец, в первой половине года пожалует четвертая (но лишившаяся цифры в названии) часть **Doom**. Ее создатели прямо заявили о желании потягаться с **Call of Duty** и **Battlefield** на их же поле – а это значит, что главная серия боевиков вновь сможет нас чем-нибудь удивить.

ЗА КАДРОМ

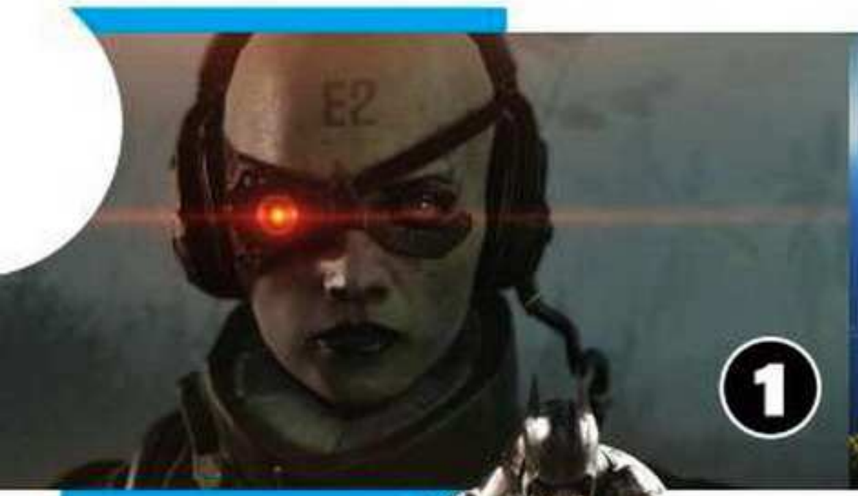
Особый гость – Broforce
Не обманывайтесь пиксельной инди-внешностью **Broforce**, в душе она – самый мощный и правильный «майклбэевик» на свете. Только здесь герои самых безбашенных и крутых боевиков всех времен могут сойтись на одном уровне, чтобы подорвать его к чертям силой своей крутизны и огромных пушек. Рэмбо, Терминатор, Нео, Эллен Рипли и даже Райден из **Mortal Kombat**, задающие жару террористам и Чужим, – о чем вообще еще можно мечтать? Тонны взрывов, пушек, кровищи и острот – **Contra: Hard Corps** и вся серия **Metal Slug** роняют скупую слезу, молча аплодируя достойной наследнице. И хоть в номинацию игра вписывается не вполне, в наших сердцах она останется самым крутым боевиком года.

В ЭТИХ ИГРАХ
нам просто вываливают на головы кучу задач и дают в руки набор инструментов для решения проблем

БОЕВИК В «ПЕСОЧНИЦЕ»

И ЦЕЛОГО МИРА МАЛО

ДЕНИС МАЙОРОВ



ЗА КАДРОМ
В **Dying Light** фундамент разработчики построили на боевой системе **Dead Island** – разделывать ходячих мертвецов подручными предметами было весело уже там. Оттуда же пришла и система создания предметов, позволяющая из всякого хлама собирать электромачете и полыхающие пожарные топоры. Звучит воодушевляюще, но игра страдает от примерно того же недуга, что и **Mad Max**: кроме шинкования мертвяков, ничего особо примечательного здесь нет. Можно пощекотать себе нервы вылазками ночью, когда на охоту выходят особо опасные зомби-трейсеры, но со временем и они перестают удивлять – никакого накала страстей не остается.

3-Е МЕСТО: BATMAN: ARKHAM KNIGHT

В **Arkham Asylum** банда суперзлодеев была заперта в одной лечебнице с Темным рыцарем, и шансов у них, как вы понимаете, не было. В **Arkham City** лечебница разрослась до кусочка города, но и там Бэтмен умудрился всех изловить. Ну а в **Arkham Knight** под контролем негодяев оказалось сразу несколько районов Готэма – и вот это уже весьма серьезный вызов. Но решение нашлось – из реквизита для роликов в полноценный боевой инструмент наконец-то превратился легендарный бэтмобиль.

Архитектура города выстроена грамотно. Широкие трассы сменяются узкими улочками спальных районов, так что маневрировать, сшибая мусорные баки, приходится постоянно и скучать в заездах просто некогда. Автомобильные эпизоды и танковые баталии постоянно чередуются и не успевают надоесть до самого финала. Но без них город остается просто красивой декорацией – и это не дает игре взобраться выше третьей ступени.

2-Е МЕСТО: JUST CAUSE 3

Just Cause 3 не отступает от философии серии и по-прежнему предлагает игроку порезвиться на полигоне, полном объектов разной степени взрывоопасности. Впервые попав сюда, буквально летишь с катушек и, позабыв о сюжете, отправляешься крушить и ломать. А вернувшись к истории, обнаруживаешь, что там приходится заниматься ровно тем же самым. Да и на вольные хлеба игра частенько отправляет насильно: пока не выполнишь ряд условий в открытом мире, дальше по сюжету не пустят. Условия, само собой, подразумевают серию взрывов – других развлечений, за исключением набора простеньких испытаний, на острове не предусмотрено. Насколько долго этот бесконечный фейерверк будет доставлять удовольствие, зависит только от вас. Подталкивать игрока к творческому решению проблем разработчики даже не пытаются. Здесь легко наткнуться на парочку гарантированно работающих вариантов, начать использовать только их и быстро заскучать. Но богатством возможностей и красотой взрывов второе место игра все-таки заслужила.

1-Е МЕСТО: METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Странно это осознавать, но по части зрелищности и простора для импровизации **Metal Gear Solid V** почти не уступает **Just Cause 3**. При этом игра не перестала быть стелс-экшеном: на любую вашу «шалость» The Phantom Pain найдет достойный ответ.

Открытый мир распахнул двери вороху возможностей, которые до этого в стелс-играх просто невозможно было представить. Особо сложные миссии стали походить на настоящие военные операции с долгим изучением расположения врагов и судорожными попытками скрыться в чистом поле от вооруженного патруля. Вместе со свободой перемещения пришла и куда более широкая свобода действий.

MGS V прекрасно себя чувствует и как стелс-экшен, и как голливудский боевик. Но, что особенно ценно, оба ее амплуа дополняют друг друга. В **The Phantom Pain** дела редко идут по плану. В пределах одного задания вы можете выкрасть заключенного из-под носа у вооруженной охраны, угнать военный грузовик, поднять тревогу, прорываясь на нем через блокпост, свалиться в реку, тишком доползти до другого военного расположения, в суматохе выкрасть там чертежи и смыться на родную базу, пока патрули прочесывают кусты у реки.

Универсальной тактики здесь не бывает, и именно это вдохновляет на эксперименты. Игра заставляет думать и принимать решения на ходу, превращая провалы в преимущества. Тут никогда не знаешь, чего ждать от новой миссии. Открытый мир – неотъемлемая часть геймплея, и на фоне этого уже не важно, что за пределами миссий и военных баз в афганской пустыне делать нечего.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

На горизонте по-прежнему маячит **Dead Island 2**, хотя после отстранения Yager от разработки судьба проекта вызывает опасения. Но мы и так найдем, где покрошить зомби: уже в феврале выйдет **The Following**, масштабное дополнение для **Dying Light**. В том же месяце можно будет отправиться в каменный век вместе с **Far Cry: Primal**. Охота, приручение диких зверей, стычки с враждебными племенами и чертовски красивая природа – все прелести жизни в мезолите найдут отражение в игре. Правда, скучать в любом случае будет некогда – весной на полки магазинов лягут **Dishonored 2** и **Homefront: The Revolution**. Не стоит сбрасывать со счетов и выходящую только на PS4 Horizon: Zero Dawn, над которой трудятся авторы Killzone. Окончательную дату выхода ролевой игры про охоту на роботизированных динозавров пока не сообщили, но разработчики намерены выпустить проект до конца 2016 года.

В ЭТИХ ИГРАХ
мы описываем две противоположности. Во-первых, серьезные симуляторы, стремящиеся передать поведение автомобиля на дороге. А во-вторых, относительно аркадные гонки с простой, но занятной физической моделью

ГОНКИ
ЗА ЧЕМПИОНСКИМ ТИТУЛОМ

ФЕДОР СИВОВ

3-Е МЕСТО: PROJECT CARS

Project CARS, независимому проекту, профинансированному игроками, как ни парадоксально, не хватило надзора строгого издателя, чтобы стать по-настоящему хорошим симулятором. Карьеру от обычного свободного режима отличала только сезонная структура соревнований, поданная как дата-центр гонщика, где на игрока вываливалась тонна бесполезных сведений.

Саму же игру раздирали мелкие проблемы, баги и недоработки в физике автомобилей, написанной по учебнику, без привлечения практических знаний. Slightly Mad могла бы отполировать игру после релиза, но вместо этого бросила все как есть и вскоре переключилась на продолжение.

Тем не менее **Project CARS** заслуживает внимания хотя бы благодаря технологическому прорыву. Такой графики, детализации автомобилей и правдоподобного дождя с грозой в гонках не было ни до, ни после. Поэтому она неплохо показывает себя как «песочница», в которой ты сам себе хозяин. Выбрать автомобиль, трассу, задать динамическую смену погоды и гонять – что еще нужно для счастья? Ведь многие проблемы игры будут заметны лишь пилотам со стажем.

2-Е МЕСТО: FORZA MOTORSPORT 6

Планку, установленную **Project CARS** в графике, **Forza Motorsport 6** не перепрыгнула. Зато она делает из гонок увлекательное шоу, где в честь победы игрока в воздух запускают фейерверки и конфетти, а с каждым повышением уровня дают шанс выиграть новую тачку или кругленькую сумму. Автомобили здесь – произведения искусства, их так и хочется бесконечно рассматривать в особом режиме.

Таких лощеных и приглаженных гонок не делает, кажется, никто. Все идеально у этого автомобильного симулятора, пока не заглянешь под капот. А там, увы, традиционно гибридный двигатель, компромисс между аркадой и симуляцией, почти как в серии **GRID**. У **Forza Motorsport 6** почти такая же «скользкая» физическая модель, как и у **Project CARS**, только лучше выверенная и с меньшим количеством огрехов.

1-Е МЕСТО: DIRT RALLY

DiRT Rally – это возвращение культовой **Colin McRae Rally 2.0**. Таких по-хорошему сложных и бескомпромиссных раллийных симуляторов не было давно. Для Codemasters это, безусловно, крутой поворот – после многих лет в жанре «гонки для всех» взять и переписать физическую модель с нуля, а в соревнованиях сделать уклон в сторону серьезных и не прощающих ошибок спецучастков.

DiRT Rally подкупает реалистичной физикой и уникальным водительским опытом. Никакое аквапланирование не сравнится с количеством моделей поведения автомобилей на разных покрытиях раллийных дисциплин (грязь, гравий, песок, асфальт, снег). Проходить спецучастки, гонять в асинхронном и массовом мультиплеере и участвовать в регулярных испытаниях игра предлагает на лучших представителях разных эпох, от автомобилей 1960-х и до современных машин для «восхождения в гору» и раллийного кросса. Лучшее выступление в своем поджанре даже без лицензии на реальных гонщиков и чемпионаты по ралли.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

Мы, конечно, ждем выхода **Gran Turismo Sport** чтобы узнать, как Polyphony Digital на практике продвинет идеи **GT Academy** и скрестит игры с автоспортом. Это будет одна из первых серьезных причин купить дорогостоящий руль для консоли. Другая причина – консольная версия **Assetto Corsa**, в которой, надеемся, разработчики исправят многие технические закавыки.

Будет ежегодный выпуск F1 от Codemasters. Англичане вроде освоились на новых платформах и могут, наконец, сделать нечто большее, чем просто лицензионную копию сезона «Формулы». В остальном же много неопределенного. Если Bugbear соберет волю в кулак, должна получиться превосходная аркадная гонка про аварии – **Wreckfest**.

ЗА КАДРОМ

Assetto Corsa, игра от небольшой итальянской команды Kunos Simulazioni, вышла под самый конец 2014 года и не успела поразить нас настолько, чтобы попасть в финальный топ.

Истина в том, что эта гонка стоит вне всяких рейтингов. Это тот случай, когда за реалистичный водительский опыт можно простить и техническое исполнение, и старомодный подход, и скудный набор автомобилей и трасс. Впрочем, последнее исправили этой весной в дополнении Dream Pack 1. Чего стоит один «Нюрбургринг», детально воссозданный с помощью лазерного сканирования. Реалистичнее этапа из **Assetto Corsa** только настоящий «Зеленый ад», как его называл гонщик Джеки Стюарт.

В ЭТИХ ИГРАХ
мы ценим открытый мир, без которого проект был бы неполным – квадратные километры должны быть неотъемлемой составляющей приключения

ОТКРЫТЫЙ МИР

ИДИ КУДА ХОЧЕШЬ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ЗА КАДРОМ
Dying Light, аттракцион с паркуром и зомби в Турции, производит мощнейшее впечатление акробатикой и, наверное, самыми жуткими ночами со времен **S.T.A.L.K.E.R.**, но расстраивает тоскливейшими миссиями. **Just Cause 3** и **Mad Max** – стильные и обширные, но слишком надеются на то, что вы сами себя развлечете.

Сделав упор на «песочницу», **Metal Gear Solid V** выиграла как стелс-экшен. Но далеко не всегда очевидно, почему вместо обширных афганских пустынь и заирских джунглей нельзя было сделать полуоткрытые карты в духе первых Thief и пустить освободившиеся ресурсы на проработку третьего акта. Миссии-то все равно проходятся внутри баз, а за их пределами интересного очень мало.

3-Е МЕСТО: ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА

В открытом мире «**Ведьмака 3**» не найти ничего особенного. Там есть восхитительные горы Скеллиге, нецензурно бранящиеся веленские селюки, весьма правдоподобный Новиград. Но в остальном – мир как мир, просто фон для сюжета. Главная его заслуга не в том, какой он, а в том, как он используется в повествовании.

Многие начали забывать, что Геральт не воин света, не пешка в руках сильных мира сего, а простой ведьмак, наемный охотник на чудовищ. Во второй части этот момент безнадежно затерялся – о нем попросту некогда было вспоминать в суете политики, житейских проблем и требующих внимания женщин.

А теперь у Геральта появилось время и возможность свернуть с пути, собрать заказы на всяких лешачих, грифонов и куролисков и по пути вляпаться в череду небольших, сумасшедших, но очень ведьмачьих историй. И еще вокруг полно ерунды вроде схронов с оружием и доспехами, которые устареют через полчаса, но все это легко игнорировать. Самое интересное видно издалека, и, поверьте, пренебрегать ведьмачьими квестами – значит не увидеть самой мякотки, той самой фольклорной чертовщины, которой прекрасна польская сага.

2-Е МЕСТО: XENOBLADE CHRONICLES X

В то время как другие номинанты рисуют пейзажи более или менее понятные и привычные, **Xenoblade Chronicles X** делает все, чтобы ее мир запомнился сам по себе. Планета под названием Мира, где происходит действие, имеет не только соответствующий масштаб, но и совершенно необычайные ландшафт, флору и фауну. Можно провести часы, даже десятки часов, просто исследуя бескрайние земли, любуясь на причудливую природу Миры и чувствуя себя первооткрывателем.

Xenoblade Chronicles X – игровой аналог «**Аватара**» Джеймса Кэмерона. Это экскурсия в мир, совершенно не похожий на наш. Экскурсия, во время которой можно забраться на любую гору и полюбоваться тем, как причудливые пернатые создания, утробно гудя, приплясывают кругами, как вдали динозавры пьют воду из озера, а над ними флегматично пролетает некто вроде ската, подсвеченного золотой аурой... а потом попытать свои силы в битве с любым из них. Даже со стометровым исполином, не помещающимся в экран. Чем черт не шутит.

1-Е МЕСТО: FALLOUT 4

Как сказал Кен Левин, **Fallout 4** – это больше товар для образа жизни, чем игра. В Пустоши живешь, не играешь. Гуляешь везде, разговоры подслушиваешь, города строишь, в конце концов.

Этот Fallout ощутимо сдал позиции как ролевая игра и перестал бояться стрельбы: ткни пальцем в любое задание – знай, что там будут враги. Мирных приключений почти не осталось. Но стоит потерпеть, дать волю гневу и раздавить всякое сопротивление – и вы обнаружите, что Содружество буквально трещит от историй, притом многие из них даже не отмечаются как квесты.

А еще Bethesda не разучилась рассказывать истории с помощью, казалось бы, рядовых и никчемных предметов. В **Fallout 4** такие натюрморты на каждом шагу, и в Пустоши, как ни смешно, почти нет пустоты.

И почти каждый клочок этой гиблой земли запоминается чем-то особенным. Потрепанные бостонские небоскребы и залетные парусники, кинотеатры под открытым небом, Светящееся море, наконец, – одно из самых жутких мест, какие знал Fallout. Хочется побывать везде. Вот сейчас гулей прикончу, обнесу хранилище – и вперед.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

No Man's Sky намеревается поставить жирную точку в разговорах на тему «чья вселенная больше», но пока так и не понятно, чем в этой вселенной будет интересно заниматься. От новых миров Ubisoft – **The Division**, **Ghost Recon: Wildlands**, **Far Cry: Primal** и явно нового **Assassin's Creed** – пока не приходится ожидать ничего, кроме их обычной программы (где-то онлайн, где-то кооператив, где-то каменный век – это уже частности). В **Homefront: The Revolution** будет полигон для партизанской войны, а **Scalebound**, похоже, намерена выступить в том же качестве, в котором в этом году выступила **Xenoblade Chronicles X**.

В ЭТИХ ИГРАХ
все очень просто: в них вы не действуете, а указываете прочим, как им действовать за вас. Масштаб может разниться – от группы бредущих по морозу беженцев до межзвездной империи

СТРАТЕГИЯ / ТАКТИКА

ХОРОШО БЫТЬ ГЕНЕРАЛОМ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ, СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

3-Е МЕСТО: GALACTIC CIVILIZATIONS 3

Если не брать в расчет обычные для жанра баги на старте, **Galactic Civilizations 3** обрадовала почти всех, кто ее ждал. И Stardock, хотя ей и присущ консерватизм, не поленилась переработать механики, которые как создателям, так и поклонникам виделись непригодными. Особенно досталось планетарной застройке: из назойливой рутины (понатыкай домиков и радуйся) она выросла в головоломку, достойную лучших умов инди-сцены. На каждой присвоенной планетке нужно изобретать свою систему кварталов, чтобы плюсы от строений сложились как можно выгоднее. Если же тыкать просто так – чушь будет, а не Иннополис.

Stardock дотянулась и до идеологии: это больше не слабо управляемая социологическая стихия, а еще один инструмент строительства нации. Ну и дипломатию попробовали довести до ума – и добились пусть и не такого катастрофического результата, как в **Rising Tide**, но тоже крови попортили изрядно. Однако при должной сноровке эта проблема легко сводится на нет, тогда как в Civilization остро требуется смазка электронных мозгов.

2-Е МЕСТО: STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID

Немногие компании могут позволить себе такую роскошь, как разбивка одной игры на три отдельных части. Blizzard вот может и позволяет. Тревожное и восторженное ожидание **Legacy of the Void** во многом оказывается надуманным, однако игра его все-таки оправдывает. История подошла к концу, и ее размах оказался столь эпическим, что мы даже не можем назвать центральную сюжетную линию – в каждой части она своя, как и протагонист. Кампания – еще один шедевр геймдизайна, постановки роликов и космооперной драматургии.

Blizzard, хоть и продолжает работать, в сущности, над одной и той же игрой, постоянно выбирала новые векторы развития и рьяно воплощала их в жизнь. Теперь это режим «Архонт», где двум стратегам доверяют общий контроль, чтобы те сами выбирали, куда приложить силы. Далеко не все новички сразу осваивают и микро-, и макроконтроль, и «Архонт» – адекватный ответ на этот больной вопрос.

Сами битвы значительно ускорились и прибавили в динамике – благодаря увеличенному начальному количеству рабочих и множеству точечных изменений, почти каждое из которых обкатывалось на бета-тестировании… Но сколько же мы ждали!

1-Е МЕСТО: CITIES: SKYLINES

Cities: Skylines – почти идеальная стратегия-менеджер, где все неблестящие идеи ушли на такой задний план, что о них и говорить не хочется. Зато о достоинствах можно рассуждать часами. Ювелирная работа с дорожными полотнами, гибкая застройка кварталов и еще более гибкое управление ими с помощью эдиктов.

Что особенно важно: система не статична, единожды построенные районы могут переживать упадок и взлет, а неверные действия способны похоронить целую отрасль. Дефицит кадров губит бизнес, а избыток распространителей быстро выливается в скудные продажи у каждого из них. Город жив, и город может умереть.

Paradox выбрала чертовски удачный момент – после того, как новая **SimCity** не добилась мощи своих предков. Могли бы и не стараться, выбор-то на рынке невелик. Но постарались – и не оплошали. **Cities: Skylines** ждет долгая счастливая жизнь с кучей контентных патчей, улучшений, дополнений и модификаций.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

Не раз помянутая **Hearts of Iron 4** обречена на успех, и не в том узком кругу, что прежде сковывал Paradox, а у широкой аудитории. Вторую мировую – хардкорно и каждому в PC.

Другая звезда – **XCOM 2** – взошла неожиданно, удивила и местами обрадовала новыми условиями битвы за Землю (не последний рубеж обороны, а подпольная война с оккупантом). Снова появится на сцене **Total War**, но уже с приставкой **Warhammer**. Союз самой зрелищной стратегии и самой жесткой фэнтезийной вселенной уже доказал свою состоятельность в боях, но о стратегической части сказать пока почти нечего. В фантастическом жанре, видимо, будет отдуваться перекованная **Master of Orion**. Когда-нибудь обязательно выйдет другое чудо от Paradox – **Stellaris**. А если вам в пошаговых стратегиях недостает депрессивности, дождитесь **The Banner Saga 2**.

ЗА КАДРОМ
В «шпионской тактике» **Invisible, Inc.** уровни генерируются случайным образом и просчитать ситуацию хотя бы на два шага вперед – задача почти непосильная. Все обязательно, безусловно, всенепременно пойдет наперекосяк, агенты окажутся на волоске от смерти, а ситуация будет казаться безвыходной…

И это совершенно правильно – ну какая, скажите на милость, шпионская история без чудесного выпутывания из безвыходной ситуации в последнюю секунду? Но стратегического планирования такой подход не прибавляет: это игра про оппортунизм, про умение использовать самые безумные шансы – и смело проигрывать, если не сработает. Сделать план с «защитой от дурака» тут невозможно, и даже если операция проходит как по маслу и строго по пунктам – это тоже всего лишь везение.

В ЭТИХ ИГРАХ
мы зачастую видим одни диалоги да QTE. В какой-то мере так оно и есть – зато это позволяет разработчикам полностью сосредоточиться на сюжете, персонажах и постановке

ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

ЗАПАСАЙТЕСЬ ПОПКОРНОМ

ДЕНИС МАЙОРОВ

ЗА КАДРОМ

Minecraft: Story Mode еще на стадии анонса казалась самым смелым экспериментом Telltale. Но сюрприза не получилось. **Story Mode** оказалась обычной адвенчурой с фирменной «кубической» графикой **Minecraft** и кучей отсылок для поклонников. Здесь традиционно много разговоров, а создание предметов, строительство и прочие особенности оригинала оформлены как QTE.

Однако, в отличие от прочих проектов Telltale, Story Mode явно рассчитана на аудиторию помладше, со всеми отсюда вытекающими последствиями. Шутки не особо изобретательны и часто строятся на ситуациях в духе «Тома и Джерри», а сюжет – типичная сказка о дружбе. Вышли еще не все эпизоды, но общее положение вещей едва ли изменится.

3-Е МЕСТО: TALES FROM THE BORDERLANDS

Серия **Borderlands** на удивление быстро полюбилась игрокам и стала одной из важнейших франшиз 2K Games. И добилась она этого явно не за счет лишь манчкинства и веселого кооператива, секрет ее популярности кроется в пронизанной духом фантастического вестерна вселенной. Планета Пандора, населенная преимущественно свирепыми тварями и чокнутыми бандитами, – местечко запоминающееся. И разработчики из Telltale решили отправить вас туда не в шкуре закаленного бойца, а в роли «белого воротничка» по имени Рис.

На Пандоре Рис встречает аферистку Фиону, и их дальнейшие приключения выливаются в классическую авантюрную комедию, щедро приправленную черным юмором в духе первоисточника. Свою «сериальную» карьеру разработчики из Telltale начинали с комедийного жанра, и именно в нем они особенно хороши, так что вселенная Borderlands позволила им расправить плечи.

Более того, после великолепной концовки сложно отделаться от мысли «хочу еще». В этом заслуга не только искрометных шуток и диалогов, но и отлично поставленных остросюжетных сцен, которые успешно отвлекают внимание от того обстоятельства, что с точки зрения механики **Tales from the Borderlands** – типичная игра от Telltale. И это единственный ее существенный недостаток.

2-Е МЕСТО: LIFE IS STRANGE

Life is Strange – игра о людях. Она искренне и достоверно рисует виртуальную повседневность в крохотном городке Аркадия-Бэй и погружает в нее игрока. Все важные персонажи, и Макс в особенности, выписаны столь тщательно, что к концу игры не покидает ощущение, будто знаешь всех лично. Это делает даже самые обычные события значимыми. В игре есть и детективная линия, и мистическая, но в итоге все это отходит на задний план. Сверхъестественные способности здесь не столько инструмент спасения мира, сколько возможность исправить свои ошибки, наладить отношения с окружающими и получше узнать их. Самые сильные эмоции вызывают обычные житейские переживания и проблемы героини. Благодаря им история становится по-настоящему личной. Очень надеемся, что разработчики возьмут это на заметку.

1-Е МЕСТО: UNTIL DAWN

Until Dawn стала одним из самых больших сюрпризов 2015 года, хотя на глубокий смысл игра не претендует. Завязка у нее тривиальная: группа подростков собирается в домике посреди глухого леса, и тут появляется маньяк. Мы видели такое сотни раз, однако оно все еще не изжило себя.

Но разработчики не эксплуатируют знакомый ход. Поверх банальной завязки постепенно нарастают новые слои, и мы то и дело сталкиваемся с сюжетными «крючками», так что сериальный формат тут очень кстати. Место найдется и мистике, и слэшеру, и личным выяснениям отношений между типовыми, но хорошо прописанными героями. Сценарий игры выстроен мастерски и за шкирку держит крепко.

Что гораздо важнее – из Until Dawn, в отличие от прочих номинантов, кино получилось по-настоящему интерактивное. Именно от действий игрока зависит, кто доживет до рассвета. Если «особенно» повезет, первые лучи солнца не увидит вообще ни один из персонажей.

А уж внешняя сторона игры и вовсе отдельная тема. **Until Dawn** большую часть времени вправду похожа на кино. Как опять же в случае с играми Дэвида Кейджа, сторонний человек может просто сидеть рядом с вами и наслаждаться прохождением.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

Конвейер Telltale в 2016-м останавливать не планируют. В феврале начнет выходить мини-сериал **The Walking Dead: Michonne**, а там и до третьего сезона недалеко – точная дата выхода не называется, но все должно случиться в течение года.

Официально подтверждена работа над вторым сезоном **Game of Thrones**, и с ним разработчики медлить не собираются. Совместный проект Telltale и Marvel увидит свет лишь в 2017-м, а вот игровой сериал по мотивам «Бэтмена» пойдет в эфир уже в следующем году.

В марте подоспеет переиздание для PS4 **Heavy Rain** – по мнению многих, лучшей на данный момент игры Quantic Dream. Что нового она покажет, разработчики не сообщают, но вряд ли они зайдут дальше улучшенной графики. И наконец, мы надеемся на анонс второго сезона **Life is Strange**, о котором разработчики говорили уже не раз.

В ЭТИХ ИГРАХ
вы вынуждены проходить все вместе таким образом, чтобы никто из вас не успел ничего испортить. В общих чертах именно так работают кооперативные проекты

КООПЕРАТИВ

КОГДА ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ НЕ ВЫ

ДЕНИС МАЙОРОВ

3-Е МЕСТО: HALO 5: GUARDIANS

Кампанию **Halo 5** легко освоить и в гордом одиночестве, но, только если подключить к прохождению друзей, она расцветет по-настоящему. Все локации изначально рассчитаны на взаимодействие с живыми напарниками – ИИ попросту не пользуется всей тонной возможностей заманить врагов в засаду, окружить или атаковать с высоты.

Если поставить сложность повыше, то без использования особенностей карт и координации действий уже никуда, и кооператив начинает доставлять особое удовольствие. Противники становятся куда организованнее – в коридорах больше не толпятся и на открытые пространства носа стараются не совать. Да и недостаток патронов уже ощущается весьма остро, и в таких условиях приходится координировать даже раздачу припасов. Из постановочного шутера игра превращается в тактическую головоломку.

Почему Halo 5 не оказалась выше? На то есть две причины. Во-первых, потерялась священная для многих поклонников Halo вещь – локальный мультиплеер за одной консолью. Во-вторых, многие кооперативные игры сейчас стараются выстроить бесконечный цикл и сделать так, чтобы в него можно было влиться в любой момент, а вот сюжетная Halo обязывает проходить себя вместе от начала и до конца.

2-Е МЕСТО: LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

Вдохновленные энергией любви космонавты спасают космозаек... С этой мысли начинается игра, требующая концентрации шаолиньского монаха. Одного шаолиньского монаха – от двух людей.

В кооперативных играх игроки чаще всего оказываются сами по себе, но в **Lovers in a Dangerous Spacetime** вы вдвоем управляете, по сути, одним героем – кораблем. На борту четыре пушки, двигатель, крохотный щит и супероружие, притом каждая система контролируется отдельным терминалом.

Задача тандема пилотов – вовремя перебегать от одного терминала к другому и умудряться координировать действия так, чтобы выполнить поставленную задачу. Уже первый босс показывает жестокий оскал. Приходится молниеносно перемещать щит, отражая ракеты, активно маневрировать и обстреливать уязвимые точки противника – и все это в четыре руки.

И тут уж одно из двух: либо вы начинаете работать синхронно, хоть и с руганью и рукоприкладством, либо с руганью и рукоприкладством же расходитесь по домам. Но чаще всего попытки заставить одно тело подчиняться двум хозяевам оборачиваются совершенно особенным опытом.

1-Е МЕСТО: HELLDIVERS

Helldivers сработали авторы первой Magicka, и их новая игра сделала большой шаг вперед. Кооператив Helldivers выстроен блестяще – в него можно влиться с любыми людьми, в любой момент и добиться удовлетворительных результатов. Даже если в итоге все умрут – это тоже удовлетворительный результат. Helldivers и сокрушительный провал умеет обставить как нечто совершенно правильное.

Решетить пришельцев здесь не менее весело, чем крошить демонов в **Diablo 3**, и так же просто... первое время. Эта игра позволяет почувствовать себя всесильным, заваливает сокрушительным оружием и гаджетами – а потом обдает холодной водой. Проглядел патруль, плохо прицелился, замешкался или отстал от группы – результат один. Герои здесь смертоносны, но и противники им под стать – и баланс, не стесняющийся крайностей, разжигает азарт.

От миссии к миссии отряд сражается все аккуратнее, команда постепенно ловит ритм и начинает работать сообща, и вот тогда Helldivers достигает своей высшей точки. Но потом вы встречаете какой-нибудь новый тип пришельцев и комично гибнете всем скопом. Цикл начинается снова.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

Хороший кооператив, как обычно, внезапен. Из больших проектов надежды подают **Ghost Recon: Wildlands**, нинтендовская **Star Fox Zero** и **Battleborn**, которую заочно (и довольно обидно) прозвали MOBA-Borderlands. Не исключено, что ролевая **Divinity 2** успеет выйти до конца года, а вот многострадальная **Fable Legends** такими темпами до релиза рискует не дожить.

ЗА КАДРОМ

Broforce все надежды на плодотворное сотрудничество поливает напалмовым дождем. Здесь сплошная стена взрывов почти все время заслоняет вам поле видимости даже при одиночном прохождении, а уж если к веселью подключается сразу четыре «бро» – будет сущий Армагеддон. Уровень с блеском и треском буквально разваливается на части, разобрать, где кто, невозможно, голова звенит от хохота друзей.

Примерно то же самое творится и в **Magicka 2**. В нее можно пытаться играть вдумчиво, но тогда вы, скорее всего, долго не протянете. Беда с этой игрой только одна: вторая Magicka слишком похожа на первую. Те же правила, те же шутки, почти те же дыры в балансе.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
итоги года – основные номинации

В ЭТИХ ИГРАХ
приходится прыгать и иногда – где-то чаще, где-то реже – драться. Только прыгают здесь не как, например, в Just Cause 3 – чтобы показать, что ты крут, и забрать чужой вертолет, – а потому что так надо

ПЛАТФОРМЕР

СЛОНЫ ПРОТИВ САНТЕХНИКОВ

АНТОН ДАТИЙ

ЗА КАДРОМ
В среде платформеров в этом году не случилось ни революции, ни неожиданного оглушительного инди-успеха (как в случае с прошлогодней **Shovel Knight**). Все так или иначе не дотягивают до высшей лиги по важнейшему для платформера критерию — слаженности работы всех заложенных механизмов. В **Tembo the Badass Elephant** студия **Game Freak** (та, что делает **Pokemon**) постаралась воссоздать то, на чем в свое время зиждились классические игры про Соника, — высокую динамику, поддерживаемую самим игроком. Tembo хорошо выглядит, временами уместно хохмит и, самое главное, так и просится, чтобы ее проходили быстро и элегантно... однако страдает неровностью темпа, слишком быстро заканчивается — и все равно успевает при этом наскучить.

3-Е МЕСТО: APOTHEON

Apotheon – попросту прямолинейная, качественная игра, в которой все сделано как положено. Ни больше (к сожалению), ни меньше. В отношении механик здесь нет ничего принципиального нового, да и история, почти цитирующая God of War (или любой древнегреческий эпос), проста как две копейки. Но зато есть оригинальная стилизация под роспись на амфорах, и не похожие друг на друга, хорошо проработанные локации, и занятная боевая система, которая, как в **Nidhogg**, приучает определять на глаз, как далеко достает острие вашего копья или кинжала.

2-Е МЕСТО: SUPER MARIO MAKER

Super Mario Maker стала для ценителей настоящим подарком. Спустя ровно тридцать лет после выхода главного платформера и одной из важнейших игр в истории компания Nintendo выпустила не совсем игру, но официальный конструктор для создания собственных уровней в любых декорациях, в которых доводилось бывать итальянскому сантехнику. Не считая трехмерных из Sunshine и Galaxy, конечно.

Сотни геймплейных элементов из всех частей серии, тесная интеграция с сервисами сообществ, побуждающая делиться своими творениями, – в Super Mario Maker можно реализовать свои геймдизайнерские задумки и прославиться как второй Сигэру Миямото или Джонатан Блоу.

А можно просто сделать до абсурдного сложный уровень, ради смеха выложить его в сеть и через месяц узнать, что из всех игроков на планете его прошел один-единственный японский подросток, который в финале уронил геймпад и заплакал от счастья в прямом эфире на Twitch.

1-Е МЕСТО: ORI AND THE BLIND FOREST

Шестичасовое приключение **Ori and the Blind Forest** – во всех смыслах очень правильная игра, сделанная с невероятным вниманием к деталям, старанием и любовью. На ее создание у разбросанной по всему земному шару команды Moon ушло почти пять лет, и это оправдано.

Ori роскошно выглядит – здесь ни один камушек, ни одно покачивающееся от ветра дерево не похожи на соседей, все без исключения элементы декораций нарисованы вручную. Два года Moon прорабатывала физику главного героя – чтобы выверить каждый платформенный этап, требующий ловкости и сноровки. Ну и еще чтобы Ори с точки зрения тактильных ощущений и управления выделялся на фоне других героев платформеров и встал в один ряд с Марио, Алукардом и Мясным Мальчиком.

Но эти приятные вещи лишь дополняют образ и обрамляют то, за что **Ori and the Blind Forest** получает первое место. Это в самом деле потрясающий платформер. Продуманный, с очень грамотным дизайном уровней, со множеством взаимодействующих механик. Не перегибающий палку по сложности, но ни на секунду не держащий игрока за дурака. До геймплейного идеала он не дотянул совсем чуточку – помешали мелочи вроде спорного решения убрать быстрое перемещение и болезни «собери сто вот этих штук», которой страдает каждая вторая игра про исследование. Но и так вышло просто прекрасно.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

Это будет интересный год. Во-первых, возвращается классика трехмерных платформеров в лице капитального ремейка первой **Ratchet & Clank** и **Yooka-Laylee**, духовной наследницы Banjo-Kazooie от выходцев из Rare. Во-вторых, команда создателя классических Mega Man Кэйдзи Инафунэ должна закончить **Mighty No. 9**, в которую теперь уже мало кто верит. Многообещающее впечатление производит рисованная **Seasons After Fall**. Double Fine делают безумно неоновую Headlander. Sony готовит ремейк **Shadow of the Beast** (правда, она все же больше кровавый экшен, нежели платформер), Microsoft – потенциально великолепную **Cuphead** в духе мультиков первой половины XX века, а из-под крыла Electronic Arts вылетит «вязаная» **Unravel**. И никуда, конечно, не денутся десятки инди-платформеров. Хоть четверть из них, может, себя и проявит.

В ЭТИХ ИГРАХ
мы ждем, что нас испугают или даже невольно вызовут беспокойные, неуютные ощущения. И сделают это дьявольски коварно!

УЖАСЫ ГОДА

СМЕЛЫЕ И ПУГАЮЩИЕ

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

3-Е МЕСТО: SOMA

Авторы **SOMA** когда-то сделали **Penumbra** и **Amnesia**, поэтому от их нового проекта снова ждали липкого ужаса, чувства полнейшей беспомощности, желания сбежать из игры куда подальше и не возвращаться. Но получилось почти наоборот. Привыкли, что ли? Да и обстановка тут едва ли располагает к ночным кошмарам – в коридорах подводной станции PATHOS-II можно и заскучать.

На самом деле страх в SOMA приходит не когда играешь, а когда об игре думаешь. Авторы пускаются в размышления о природе смерти, о границах, за которыми живое перестает быть живым. И эти мысли легко находят отклик у тех, кто задумывался о своей сущности.

Получилась бы эта история лучше, если б Frictional Games не боялись использовать проверенные визуальные раздражители или были чуть посмелее в сделанном в финале умозаключении – сложный вопрос. Но сам по себе этот эксперимент с порядочно затертым жанром прочно оседает в памяти. Значит, удалось.

2-Е МЕСТО: DYING LIGHT

В **Dying Light**, как в фильме «**28 дней спустя**», авторы добавляют не свойственный зомби-тематике аспект – чистую животную агрессию. Местным ходячим в первую очередь нужно вас уничтожить, разорвать, разметать на куски, безо всякой цели – просто потому, что они могут. А уж пожрать после всего ваши останки – это так, крохотное дополнение, о котором можно не задумываться.

Мы понятия не имели, что солнечная **Dying Light** в итоге подарит нам одни из самых жутких моментов в году. Она играет на контрастах. Ночи в Харране непроглядно темны и неимоверно опасны, и наполняющий их страх – это страх того сорта, с которым бесполезно вести беседу. Его не одолеть, не обхитрить. Остается лишь убегать – убегать не оглядываясь, надеясь не запнуться на повороте и не упереться в тупик. Очень простые, но очень правильные ощущения.

1-Е МЕСТО: BLOODBORNE

Японские мастера из From Software давно доказали, что умеют создавать загадочные и мрачные миры. Но с выходом **Bloodborne** оказалось, что эти миры могут еще и пугать. Страх здесь лежит по другую сторону боязни за свою шкуру, на которую давит **Dying Light**. Он приходит с познанием, проникает под кожу и беспокоит подкорку мозга.

Беспокойство здесь витает во всем: в принципах геймплея, в неестественных ландшафтах, в потусторонних ночных пейзажах, в обликах чудовищ, в звуках и голосах, отмеченных печатью безумного отчаяния. И все это подчинено одному плану, одной истории, проследить которую можно лишь по отголоскам, словно перелистываешь пожелтевшие газетные хроники в опустевшей библиотеке. Герои Лавкрафта сходили с ума от одного лишь вида тени того, что лежит за пределами понимания человека, от одних свидетельств поклонения древним богам. В **Bloodborne** же предстоит встретиться с Великим лично.

Когда все элементы работают друг на друга, формируется неподдельная и живая картинка. История взаимоотношений человечества с запредельным поставлена во главу угла, и ничто не должно поколебать ее верховенство, даже если это идет в ущерб геймплейной насыщенности и разнообразию. **Bloodborne** – отличный пример того, как следует создавать целостные произведения, без ненужных рудиментов и излишней броскости, и пускать под нож пусть удобные и привлекательные, но мешающие восприятию вещи.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

Команда из бывших разработчиков **BioShock** и **Dead Space** делает **Perception** – наполненный звуками хоррор о слепой девушке. **Draugen** от новой студии Рагнара Торнквиста расскажет историю мрачной норвежской глубинки. **Routine** проведет по озаренным мерцающим светом коридорам космической станции. Подбирается к релизу **Allison Road**, вдохновленная тизером отмененной **Silent Hills**. Интересно увидеть, что нового принесет **Outlast 2**.

Еще есть **Hunger**, стремящаяся быть милой и одновременно до чертиков пугающей. Но главное событие для жанра ужасов в играх – появление в продаже систем виртуальной реальности. Очень надеемся, что разработчики VR-хорроров не ограничат свой арсенал дешевыми скримерами. Демки вроде **Kitchen** подают большие надежды.

ЗА КАДРОМ

Resident Evil: Revelations 2 продолжает бережно возвращать серию к истокам, но Capcom осторожничает — бюджетность не может не броситься в глаза. Это сказывается и на сюжете, и на графике, и на скомканной подаче в эпизодах. Все сделано так, словно начальство подумало и решило: «Отзывы на Revelations неплохие, давайте попробуем в том же духе, но пока аккуратно, мало ли что». Кооперативный режим рейда, слава богу, оставили, а вот с напряженностью и страхом в одиночной кампании туговато. Беспокойства тут, безусловно, больше, чем в злосчастном **Resident Evil 6**, но до классики по-прежнему далеко.

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
итоги года – основные номинации

В ЭТИХ ИГРАХ
правит соревновательный дух. Есть вы, есть ваши противники – тоже живые люди, – и есть стремление к победе. Любой ценой. Но не файтинги. Файтинги – в другой номинации

PVP ГОДА

ДОКАЗАТЬ СВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЗА КАДРОМ
Call of Duty: Black Ops 3 и **Halo 5** в очередной раз обновили то, чего от них и так ждут с каждым выпуском. В Halo 5, правда, появился на самом деле новый режим Warzone, который едва ли не лучше одиночной кампании передает дух традиционной для серии боевой «песочницы». Он хорош, по-настоящему хорош, и в него очень здорово играть в расслабленном режиме. Но только в классической «Арене» Halo 5 проявляет себя как действительно отменная соревновательная игра. Это Halo. Очень хорошая Halo. Возможно, даже лучшая. Но все же львиная доля ее заслуг тянется из предыдущих частей.

3-Е МЕСТО: HEROES OF THE STORM

Главное достоинство **Heroes of the Storm** даже не в том, что это «Super Smash Bros. от Blizzard», а в ее тяге к экспериментам. Герой, который одновременно повсюду и нигде. Герой, которым управляют сразу два человека. Герой, который лопается с двух пинков, чтобы возродиться через четыре секунды. В Heroes of the Storm разработчики могут творить всё, что не позволяют себе League of Legends и Dota 2, и это окупается. Здесь весело, здесь полно неожиданных моментов, и со временем их становится только больше.

И еще одно: судя по планам на 2016 год, это последняя успешная игра про героев, других героев, вид сверху и управление мышью. Последняя самостоятельная «Дота», иными словами. Всё, тема закрыта, колодец исчерпан. Если не считать безнадежных попыток тех, кто опоздал, больше таких игр никто не делает. Ура?

2-Е МЕСТО: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

Siege заставила думать иначе. Простая борьба «контров» и «терроров» в ее исполнении стала медленным, сосредоточенным столкновением умов. Терпение и самоконтроль решают гораздо больше, чем умение стрелять, а способность наладить контакт с командой почти всегда необходима для успеха.

И разрушаемость. От разрушаемости наконец-то есть прок – с ней каждая партия начинается, протекает и заканчивается по-разному.

Siege удивила и до сих пор время от времени продолжает удивлять. Однако... она недешевая и совсем не массовая. Что будет через год? Хватит ли Ubisoft уже сложившегося небольшого сообщества, чтобы поддерживать игру в долговременной перспективе?

Если бы мы точно знали, что все будет хорошо, Siege было бы не зазорно поставить на первое место. Но пока – второе. За смелость, новизну и настоящие ощущения от **Rainbow Six**.

1-Е МЕСТО: ROCKET LEAGUE

В соревновательных играх сообщество – это всё. Какой бы продуманной и детальной ни была механика, без живых людей ей будет не с чем работать. И если была в этом году игра, не давшая никаких поводов сомневаться в своем сообществе, то это **Rocket League**.

Интересный год для Psyonix. В начале года студия выпустила **Nosgoth** – хороший, умеренно сложный асимметричный дефматч про хлипких, но хитрых вампиров и тяжело вооруженных охотников. Но выстрелила другая игра. Игра про то, как разноцветные машинки гоняют по полю мяч, прыгают и крутятся в воздухе.

В своей дурацкой простоте Rocket League умудряется дать больше, чем многие сложные игры. В ней есть чему учиться – вечно практиковать дриблинг, маневры, контроль мяча, – но можно просто взять и поехать. И здорово провести время, даже если вы не любите ни машины, ни футбол. В этом месте должно быть что-то про простоту и гениальность. В этом Rocket League вся.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

Теперь все делают шутеры про героев. У авторов Smite будет **Paladins**, Epic Games строит **Paragon**, а Gearbox вот-вот родит странную **Battleborn**. При этом в своей профпригодности успела убедить только **Overwatch** от Blizzard – в ее закрытой бете мы уже просадили несколько десятков часов.

Еще есть студия Клиффа Блежински с **LawBreakers**, а вышеупомянутая Epic доводит и докручивает новый **Unreal Tournament** с упором на пользовательский контент. Авторы Project Reality, культовой модификации для Battlefield 2 и Arma 2, делают **Squad** – по-своему правильную трактовку «Батлы» на Unreal Engine 4. Виртуальная реальность в эту категорию тоже просочилась: у Sony зреет аккуратный меха-шутер **Rigs**.

В ЭТИХ ИГРАХ
мы рассматриваем только тот спорт, которым можно заниматься в жизни. Исключение – автомобильные гонки, у них своя номинация

СПОРТИВНЫЙ СИМУЛЯТОР

WE ARE THE CHAMPIONS!

ФЕДОР СИВОВ

3-Е МЕСТО: PES 2016

За последнюю пару лет **PES** если не восстала из пепла, то пришла в форму. Освоив год назад движок Fox Engine, «Конами» взялась за полировку игры. Для консервативных пользователей немного изменили карьеру за тренера, а в матчах добавили динамическую смену погоды. Похорошела и механика.

В итоге мы получили самую близкую по качеству и реалистичности к телевизионной трансляции картинку футбольных баталий, которые еще и играются предельно сложно, требуя внимания к тактике, как в лучших частях сериала. Остроту происходящему добавляет новая система столкновений, задействующая по полной все атрибуты футболистов.

Проблемы все равно остались. Режим MyClub не менее интересен, чем Ultimate Team, но тамошний интерфейс перегружен, а в правилах не так просто разобраться новичку. Добавить немного отзывчивости и интуитивности – и уже можно было бы потягаться на равных с конкурентом.

Местами подводит баланс: низкоуровневые вратари беспомощны, особенно в сетевых матчах, а судья свистит только при откровенно грубых нарушениях. Ну и позор Konami за то, что ПК-версия в отношении технологий застряла в прошлом поколении.

Но, несмотря на недочеты, главное тут – что **PES** вновь в строю, играется живее всех живых и еще себя покажет.

2-Е МЕСТО: NBA 2K16

2K Sports сделала идеальный баскетбольный симулятор несколько лет назад – **NBA 2K13**. И по сей день **NBA 2K** не перестает нас удивлять. Иногда – очень рискованными решениями. Так, вводный сюжетный режим мог оказаться хорошим вступлением к игре, если бы разработчики как следует подумали над тем, как интегрировать в нее отснятый режиссером Спайком Ли материал.

Поражает же **NBA 2K16** в основном старыми наработками, но именно она по-прежнему в самой полной мере отражает свою спортивную дисциплину и ее закулисье. Ведь только здесь, к примеру, есть еженедельное ток-шоу, обсуждение бюджета клуба с менеджером похоже на диалоги из старых ролевок, а после матча его итоги подводят виртуальные ведущие в студии.

Изменения в механике больше исправляли мелкие огрехи, дополнительные состязания 3x3 в карточном режиме MyTeam не сделали его таким же аддиктивным, как у **FIFA**, а смелые идеи не оправдывались. Удивлять становится все сложнее.

1-Е МЕСТО: FIFA 16

EA решила следовать последним тенденциям и включила в **FIFA 16** женские сборные, охватив еще одну область футбольного мира. Правда, даже прекрасные футболистки меркли рядом с изменениями в игровом процессе. Пришлось если не учиться играть заново, то привыкать ко многому: финты без мяча, мощные пасы, контролируемые подкаты, ошибки вратарей на выходах и еще десяток мелких особенностей хорошенько встряхнули **FIFA**. Наконец-то немного исправили перекос в сторону быстрых игроков, подтянув защиту. Привычные забросы пришлось беречь до лучших случаев.

Нас, российских игроков, порадовали самыми востребованными комментаторами отечественной сцены, Георгием Черданцевым и Константином Геничем. Это вызвало овации в интернете и немного разочарования от достаточно пресного результата, связанного скорее со спешкой и большим объемом работ.

На фоне всех новшеств и поправок мелочными казались нарекания к дальним ударам с линии штрафной площади, которые неприлично часто были успешными, а также к подросшим ценам на игроков в Ultimate Team и высокой плате за пропуск в новый режим FUT Draft.

Кажется, титул лучшего спортивного симулятора перейдет в другие руки, только когда всем приестся Ultimate Team (ага, как же, жди) или когда кто-то из соперников явит воистину революционные нововведения.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

В следующем году жанр немного расшевелят два грандиозных события – Олимпиада и чемпионат Европы по футболу. Проходные игры по Олимпиаде нас интересуют в последнюю очередь, а вот к Евро-2016 должен удивить **PES**, ведь лицензия на турнир сейчас у Konami. Штатный набор спортивных симуляторов будет выглядеть так: Madden NFL 17, MLB 16: The Show, NBA Live 17, NHL 17, PES 2017, NBA 2K17, FIFA 17, Football Manager 2017.

ЗА КАДРОМ
Грандиозным провалом обернулось возвращение серии **Tony Hawk's Pro Skater 5**. Единственной положительной чертой игры был выбор скейтеров, где знатоки экстремального спорта могли узнать восходящих звезд, а после прохождения испытаний открывался Грэхем из **King's Quest**. В остальном все печально. Сами трюки немногим веселее распугивания голубей с перил (кстати, одно из заданий), а все арены, рампы и маршруты – простецкие, словно тренировочная площадка для новичков. Не меньшую меланхолию нагонял и саундтрек. Ну а последний пинок по почкам некогда великой серии отвешивали баги. Игра просто не работала, вылетала, скейтеры проваливались в текстуры, из-за чего многие не могли продвинуться дальше обучения.

В ЭТИХ ИГРАХ
мы рассматриваем яркие единоборства, в которые без труда смогут играть не только ценители серий, но и люди со стороны

ФАЙТИНГ ГОДА

КРОВАВАЯ ЗАСУХА 2015 ГОДА

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

ВОСТОК: GUILTY GEAR XRD

После того как Arc System Works с головой ушла в свою **BlazBlue**, на новый **Guilty Gear** надежды почти не осталось. Но в конце концов он вернулся – таким, каким и должен быть. Еще в прошлом году, хотя до Европы он добрался только летом, а этой осенью неожиданно заявился на PC, где его многие помнят по пиратским модификациям Guilty Gear XX #Reload с онлайновым мультиплеером.

У **Guilty Gear Xrd** много проблем, но все они связаны с серверной инфраструктурой и работой маркетологов. Попросту говоря, в игру почти не с кем играть, если вы не в Америке и не в Японии, – в Европе она вышла в «фоновом» режиме и с огромной задержкой, поэтому большая часть публики ее не заметила. Играть с кем-нибудь из других регионов невозможно, потому что в этом случае к не самому стабильному сетевому коду добавляется адский пинг.

Тем не менее, если у вас есть знакомые, готовые играть всерьез, вы откроете для себя почти идеальный двухмерный файтинг. Дьявольски сложный (поди объясни обычному человеку, чем красный Roman Cancel отличается от фиолетового), но красивый, быстрый, шумный и чертовски разнообразный. Каждый герой играется совершенно по-разному, и речь не только о длине их «хадукенов». Страшно представить, что раньше их было в два раза больше, да?

По сути, потеря существенной доли старого ростера (явно временная) стала единственным большим недостатком Xrd, но и тот искупается великолепным «апгрейдом» всех старых механизмов. В конце концов, это едва ли не единственный файтинг, которому переход от сложной спрайтовой графики к трехмерным моделям и cel shading пошел на пользу.

ЗАПАД: MORTAL KOMBAT X

Продолжение знаменитого файтинга от команды Эда Буна выходило на сцену в атмосфере всеобщего ликования и завышенных ожиданий. Новая графика, обновленный список персонажей – и, как оказалось, все те же старые проблемы.

По печальному обыкновению последнего времени оптимизация ПК-версии не блистала, а неторопливые патчи порой вносили сумятицу, ненароком удаляя сохранения игроков. Чтобы ситуация более или менее устаканилась, потребовалось время. Впрочем, и консольная версия немного подкачала: из-за особенностей сетевых баталий даже в густонаселенном онлайне ожидание рейтингового поединка затягивалось.

Но для почти народного файтинга все это мелочи. Теплые воспоминания способны сгладить неприятное впечатление, главное – чтобы сама игра не скатывалась в откровенную халтуру, чего NetherRealm Studios уже не может себе позволить. Технически это все тот же доступный файтинг, в котором освоить базовые техники проще простого. Легкие в исполнении спецприемы и комбинации всегда выделяли **Mortal Kombat** среди прочих файтингов, а фирменная жестокость добавляла индивидуальности. **Mortal Kombat X** в этом плане получилась образцовой наследницей – мрачной, жесткой, кровавой и по-прежнему дружелюбной.

Главный спорный момент тут кроется вот в чем: составляя список бойцов, Эд Бун ориентировался больше на личные предпочтения и маркетинговые соображения, нежели на некую высшую идею. Почти все файтинги верны традициям и предпочтениям поклонников, поэтому бережно хранят всех полюбившихся персонажей, оставляя их стиль боя узнаваемым ради ветеранов.

Mortal Kombat X же не чурается того, чтобы заменять знаковых героев совсем уж дикими кандидатами вроде Чужого и Хищника. Свежая часть серии твердо решила привлекать новую публику, даже в ущерб чаяниям старых поклонников, – и едва ли можно дать этому решению однозначную оценку.

Но Mortal Kombat X все еще Mortal Kombat. И чертовски хороший.

ПРОГНОЗ НА 2016 ГОД:

В следующем году на новой технической базе перезапустят сразу три ключевые серии файтингов.

Полным ходом идет обкатка **Street Fighter 5**. Крупнейшие киберспортсмены уже вовсю осваивают альфа- и бета-версии, и в феврале знаменитые поединки вновь вернутся на большую сцену, только теперь уже на PlayStation и PC.

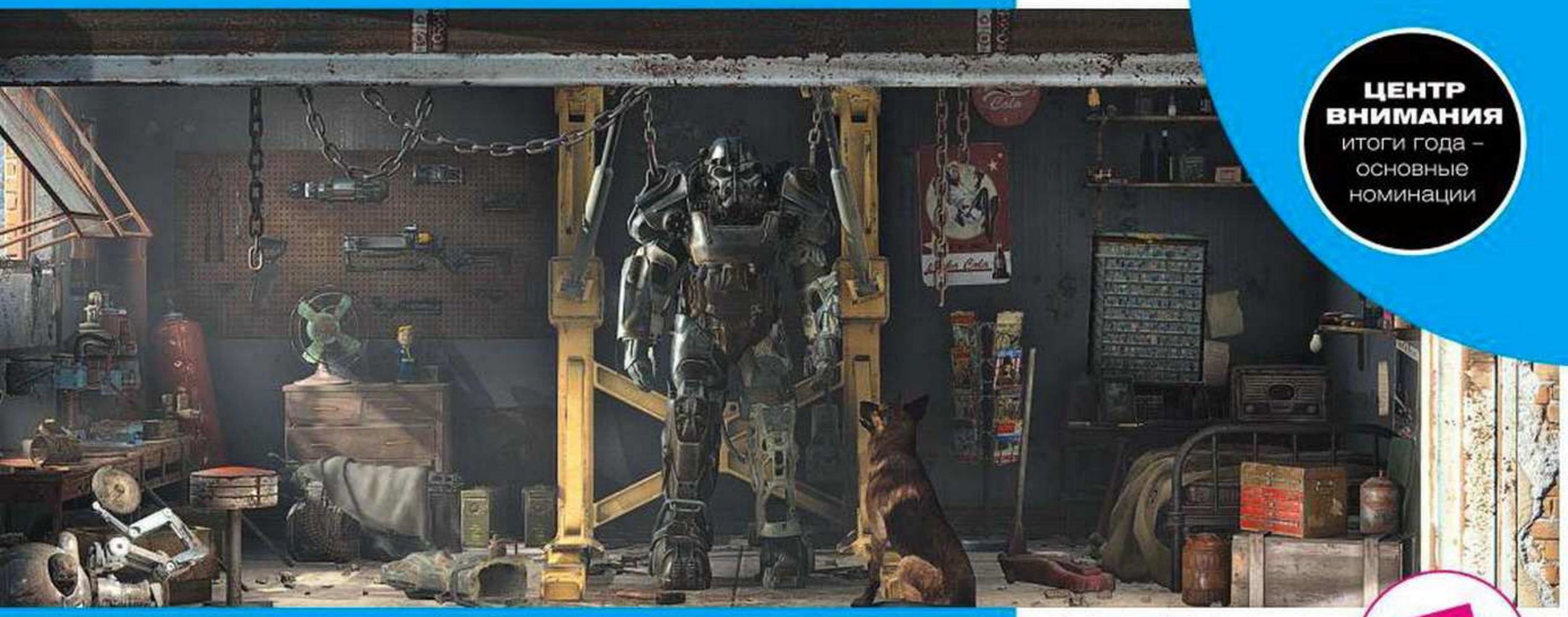
Ждет своего часа продолжение серии Tekken. По традиции разработчики японских файтингов на протяжении года обкатывают баланс и механику на игровых автоматах, прежде чем игра появится на домашних консолях. И хотя точная дата выхода **Tekken 7** пока не известна, логично ожидать ее выхода в ближайшие месяцы.

Еще один ветеран жанра лег на новый курс. **The King of Fighters XIV** обещает ростер из полусотни персонажей и переосмысленное визуальное оформление. Классическая спрайтовая анимация уступит место трехмерным моделям. Насколько гармоничным все это окажется в итоге, увидим в следующем году.

ЗА КАДРОМ

Файтинги – жанр, стоящий в некотором смысле особняком, но все же он неотъемлемая и необходимая часть основного потока игровой индустрии. Эту нишу традиционно занимают знакомые крупные серии, и появление новых имен тут скорее отклонение от нормы.

В Японии файтинги любят больше, чем где бы то ни было в мире, поэтому значимого перерыва там не наблюдается. Проблема в том, что далеко не каждому будет интересна та же **Dragon Ball Xenoverse** или, скажем, **J-Stars Victory VS**, добравшаяся в этом году до Европы. Известный симулятор женской груди **Dead or Alive** не торопится на покой, но пока не готов покорять новые вершины и отмахивается очередным переизданием Dead or Alive 5 – **Last Round**. С новыми файтингами в этом году все совсем печально. Поэтому мы решили не присуждать никаких мест, а просто выделить два ключевых релиза. Два подхода – восточный и западный. Два полюса.



5 место

FALLOUT 4

ИГРА ПРО ВАШ АТОМНЫЙ ВЗРЫВ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Жизнерадостное и яркое полотно про постапокалипсис спустя месяц после релиза принято называть разочарованием. Вот почему: **Fallout** любят за злой и беспринципный мир, в котором тем не менее всегда можно найти лазейку и решить проблемы. Зачастую в неприветливой Пустоши побеждает не человек с самой большой пушкой, а кто-нибудь умный и хитрый. Просто потому, что хорошо подвешенный язык и дар убеждения тоже важны. Важным в Fallout считалось почти все, какого-то единого верного рецепта для выживания не было. Игра для человека с тысячей лиц – можно отыгрывать безнадежно глупого, но дико удачливого увальня или хрупкую манипулятивную сучку.

Fallout 4 это все у тебя отбирает. Хватит всякий раз перевоплощаться уже, в самом-то деле. Оставайся с нами навечно. У нас тут большой и красивый аттракцион, от которого не оторваться, – целый дивный новый мир. Бостон и окрестности не так сильно пострадали от ядерной войны. Ходи да верти головой и постарайся не задавать лишних вопросов.

Если для вас это стало сюрпризом, мол, Fallout уже не тот, обратите внимание на **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Там эпос про вечную зиму, безумно красивую пургу и мишку, который ловит рыбу в речке. Но главная деталь кроется, конечно, не во внешних признаках, а в содержании: Skyrim пришел к тому, что ты должен играть в него если не вечно, то как можно дольше. Тут и процедурно генерируемые квесты, и система развития персонажа (с последними патчами изменилась таким образом, что прокачиваться можно до посинения).

Fallout 4 идет в этом направлении дальше. Условный **Minecraft** с контекстом. «Сталкер», который мы заслужили. Рассказ про вечный сбор проржавевших печатных машинок и тюбиков с клеем. История про постройку поселений и крафт оружия. Fallout 4 пропагандирует те идеи, которые безопасно реализовывать. Мир для одного человека, который хочет уйти от всего постороннего. Именно поэтому Fallout 4 настолько обезличен – развлекать себя здесь нужно самому. И как только это у вас получится, игра станет личным переживанием, чем-то большим, а не дежурным набором квестов с несуразным выбором.

Начните воспринимать Fallout 4 по-другому. Постройте дом, проведите к хитроумной системе освещения электричество, соберите и раскрасьте под себя комплект силовой брони. Прикрутите к плазменной винтовке вон ту невероятно крутую штуку, чтобы расщепляло всякую мелочь с еще большим зверством. Еще не забудьте расставить по полочкам трофеи и аккуратно отыгрывать жизнь одиночки в Пустоши.

Идеальная игрушка, если у вас есть на нее время. Как говорит Тодд Говард: «It just works». Оно и работает: мы смеемся над Бивисом и Баттхедом на экране создания персонажа, над силовой броней паладина Данса, раскрашенной под скафандр космонавта База из Toy Story. Это уже популярная культура, которой мы живем сегодня. В «Ведьмаке» подход совершенно другой – он про чужие микроистории и самодостаточного Геральта. Fallout 4, повторю еще раз, игра про вас – и с этой целью справляется на все сто.

Главное, конечно, понять, что делать с этим дальше, и не ограничивать личные переживания одними порномодификациями и выныривающим из-за угла озорным паровозиком Томасом – именно такую игру стоит потом бесконечно модифицировать и дополнять дежурным набором инструментов от **Bethesda**. ■

КАК ИГРАТЬ

- **Сюжет:** 22 часа
- **Сюжет и сайдквесты:** 65 часов
- **Пройти все:** 140 часов

4 место

MGS V: THE PHANTOM PAIN

ФАНТОМНАЯ ИГРА

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

КАК ИГРАТЬ

- **Сюжет:** 41 час
- **Сюжет и сайдквесты:** 78 часов
- **Пройти все:** 165 часов

Вокруг **Metal Gear Solid V** и ее создателей разворачивались, кажется, все крупные скандалы прошлого года. На самом деле, разумеется, это не так, но очень на то похоже. Отчет Nikkei о дьявольских условиях работы в Konami. Увольнение Хидэо Кодзимы. Потрясающие истории про якобы отпуск Кодзимы. Запрет на выезд, не позволивший Кодзиме получить награду на The Game Awards. Патинко-машины под брендом Big Boss. Чудовищная PC-версия Pro Evolution Soccer, «эротическая жестокость» в игровом автомате как бы по **Castlevania**, пацанское «Hit the lever!» в автомате по **Silent Hill**… Konami в 2015-м сумела задеть, кажется, всех, и разошедшийся по «Твиттеру» хэштег *#fuckonami* характеризует ее работу с видеоиграми избыточнее всего.

Редкая неделя в прошлом году обходилась без новостей о Konami, и все же самая трагическая часть этой истории – Metal Gear Solid V, которую наполовину недоделали. Или доделали наполовину? Наполовину полон стакан или пуст – катастрофа остается катастрофой. И мы не знаем, кто в этой истории виноват больше – корпоративный шайхулуд Konami или полный мечт и чаяний визионер Кодзима. И не факт, что когда-нибудь узнаем.

Знаете, что самое смешное? Пока ты позволяешь себе не думать об этом, катастрофы можно и не заметить. При всех ее недостатках, The Phantom Pain – игра, в которую стоит сыграть каждому, кто интересуется видеоиграми. И необязательно проходить до конца. Достаточно просто прочувствовать, как она ощущается, как управляется, как выглядит и как реагирует на ваши действия.

Кроме Metal Gear Solid V, нет игр, которые делают все так, как делает Metal Gear Solid V. Там, где эта игра успевает раскрыться, она действительно сияет. Ее движок – одна из совершеннейших игровых технологий в природе. Миссии в ней – одни из самых свободных и гибких. Ее стелс такой, каким он должен быть в 2015 году, – быстрый, детальный, позволяющий выкрутиться из любой ситуации в любой манере: громко и со взрывами или тихо, аккуратно всех обдурив. Это одна из тех игр, где нужно уметь себя развлекать, – но здесь делать это *по-настоящему* интересно.

Это единственный Metal Gear, в котором системы преобладают над режиссурой – и разрази нас гром, если он в этом не хорош. Это практически идеальная боевая песочница, легко генерирующая моменты то из «Рэмбо», то из шпионских боевиков, просто сводя вместе шестеренки игровой механики. Случайно, походя.

Разочаровывает ли этот Metal Gear Solid? Еще как – особенно если вы когда-то давно (а не полгода назад) застали вторую и третью части. Но это не мешает The Phantom Pain быть потрясающей игрой. Полной высоколобого пафоса, эпатажа, постмодернизма ради постмодернизма, готовых мемов, сценарных дыр, ретконов, пустых равнин, летающих овец, сложных тинэйджеров, слитых злодеев, риторических вопросов, дыхания через колготки, языковых паразитов, одноглазых собак, очков-авиаторов, занудных инвалидов и откровенных глупостей. Как любящая мама говорит сыну-дурачку с квадратной головой: «Ты у меня не глупый, ты особенный».Такая и Metal Gear Solid V. Особенная. ■

3 место

LIFE IS STRANGE

ВОСПОМИНАНИЯ О БУДУЩЕМ

ЕВГЕНИЙ СКУДИН

...Max and Chloe: Best Friends Forever. Who even says that anymore?

Рассматривая Life is Strange исключительно как повесть о девушке, что внезапно открыла в себе способность управлять временем, мы рискуем так и не разобраться, чем же эта игра так прекрасна.

Эта история и небольшой городок Аркадия Бэй, где она разворачивается, существуют во многом для того, чтобы Life is Strange смогла обернуться красивой метафорой. Путешествие во времени из научно-фантастического элемента становится вполне себе обыденным явлением. В месте, где Максин Колфилд провела детство, где за каждым углом стерегут призраки прошлого, а встреча со знакомыми людьми рождает множество воспоминаний, очень просто самому поддаться ностальгическим чувствам.

Life is Strange – это машина времени, способная на полтора десятка часов вернуть вам юность. В этот раз у Dontnod все-таки получилось вовлечь в круговорот событий и установить эмоциональный контакт. Причем трюк сработал не в последнюю очередь благодаря лейтмотиву – настолько прозаичному, насколько возможно. Студенческие будни были и остаются темой, что понятна и близка огромному числу людей. И авторы не просто создали контекст, в рамках которого вы живете и совершаете выбор, исходя из своего личного «школьного» опыта, – они делают так, чтобы ностальгические чувства и образы, пришедшие из прошлого, прижились и дали всходы.

На достижение этой цели работает все. Живые, запоминающиеся персонажи. Саундтрек – очень на любителя сам по себе, но *всегда* уместный на фоне событий. И еще тысяча и одна мелочь вроде наполнения интерьеров и не всегда уместных, но неизменно узнаваемых отсылок к произведениям массовой культуры. Хорошо заметно, что, начав чуть неуклюже, к концу второго эпизода Dontnod начинают чувствовать себя во всем этом как рыба в воде.

Поймав поток, вы уже не просто следите за историей со стороны – вы ее проживаете, пропускаете через себя. И тут «студенческая драма», приправленная простой, но уместной, чуть мистической детективной линией, раскрывается в полной мере. Life is Strange вручает вам читерскую возможность манипулировать временем, чтобы научить даже не принимать решения, а мириться с ними. Последствия не заставят себя долго ждать, более того – вам их сразу же показывают и разрешают передумать, повернув время вспять. С каким из исходов вам будет житься спокойнее? Вот они все. Выбирайте. Все по-честному.

Life is Strange можно за многое критиковать. Сюжет не чурается досадных недомолвок, а финал, несмотря на все ваши старания, останется строго полярным. Обесценивает ли такой ход действия игрока? И да, и нет. «Все те моменты между нами были взаправду, и они всегда будут нашими», – оправдывается игра словами одного из персонажей. Коль уж вы попались на эмоциональный крючок, так тому и быть.

По-хорошему, финал у Life is Strange и вовсе должен быть один. Впрочем, каким бы он ни оказался, он не в силах стереть эту историю из памяти. Как раз тот случай, когда путь – во всех его оттенках и вариациях – важнее сингулярной концовки. ■

КАК ИГРАТЬ

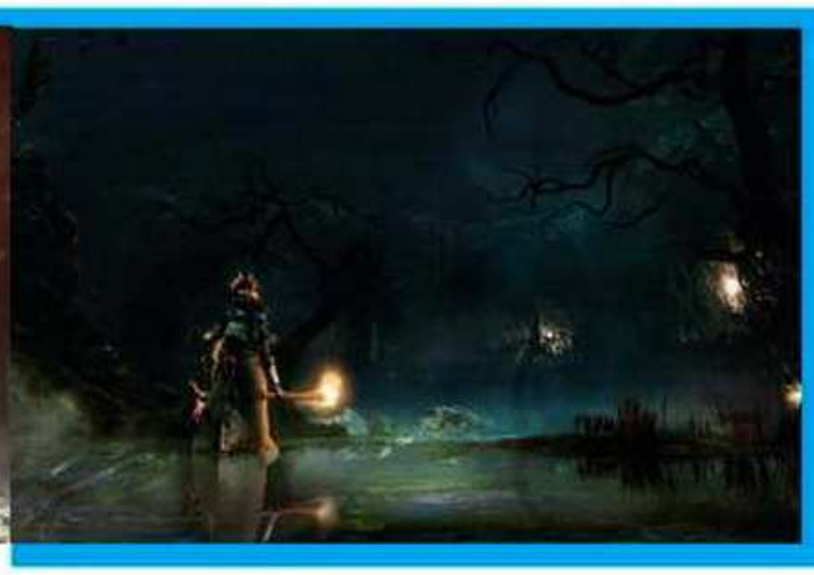
- **Сюжет:** 14 часов
- **Эпизод в среднем:** 3-4 часа

2 место

BLOODBORNE

КОСМИЧЕСКИЙ УЖАС

АНТОН ДАТИЙ



КАК ИГРАТЬ

- **Сюжет:** 34 часа
- **Сюжет и сайдквесты:** 45 часов
- **Пройти все:** 74 часа
- **The Old Hunters:** еще 10 часов

Во время личного разговора Хидэтака Миядзаки внимательно выслушивает каждый вопрос, тщательно обдумывает, а затем в течение десяти минут с блеском в глазах рассказывает, например, о влиянии «Берсерка» на боевую систему **Dark Souls 3**. В голове не укладывается, что фантазия этого вежливого, тихого, казалось бы, ничем не примечательного (в отличие от эпатажного Итагаки или лощеного гика Кодзимы) японского геймдизайнера уже больше шести лет порождает самые чарующие и притягательные миры современной игровой индустрии. В первую очередь миры – именно миры в играх Миядзаки создают истории и эмоции, которые нам выпало переносить.

Этот блеск в глазах, эта ощутимая энергия и страсть к своему творчеству, которую излучает Миядзаки, ясно дает понять, что он – настоящий художник. И, в отличие от того же Кодзимы, с ним еще ни разу не было такого, что в погоне за всеми своими мыслями он что-то упускал и забывался. Все игры, сделанные под руководством Миядзаки, – произведения исключительно цельные. Геймплей и контекст в них всегда идут бок о бок.

В **Bloodborne** сперва действительно видишь «еще одну **Dark Souls**» (что уже можно считать комплиментом), но постепенно открываешь совсем другую игру. В ней все еще аккуратно заглядываешь за каждый угол, изучаешь поведение врагов, привыкаешь к постоянно меняющимся условиям и стараешься по обрывкам восстановить картину происходящего и происходившего. Никуда не делись планирование, осторожность, уникальный геймплей с опьяняющим чувством от всякой, даже совсем крохотной победы, – но воспринимается все это совсем иначе.

Почему? Потому что в Souls мы всю дорогу играли роль жертвы, теперь же – охотимся. Мы быстрее, кровожаднее, опаснее, чем раньше. Мы куда охотнее идем на риск. Но легче не стало, потому что ставки стали гораздо выше. Как бы сильны вы ни были, Bloodborne достаточно скоро даст понять, во что вы на самом деле ввязались.

Эта игра постепенно сводит с ума постоянным мистическим напряжением, непреодолимым ощущением присутствия *чего-то*. Крадущегося в тени, следящего за вами, возможно, даже ведущего вас за руку. К просветлению? К смерти? В пучину бесконечного отчаяния и безумия? Кто знает. Это *что-то* непостижимо, оно явно не от мира сего, оно наводит ужас и одновременно соблазняет потусторонней силой – точно неподвластной простым смертным, но такой желанной.

Человеческой природе свойственно бояться неизвестности – бояться ее больше всего. Создатели Bloodborne это хорошо понимают и дергают только за нужные ниточки. Мы назвали эту игру ужастиком года не потому, что она просто пугает (скримерами или гнетущей атмосферой – неважно). Она на протяжении десятков часов вгоняет под кожу маленькие, едва заметные иголки сомнения и беспокойства, а затем с выдающейся грацией и жестокостью вбивает их молотком до самого конца, когда ты уже свыкся с агонией и попросту хочешь, чтобы *это* закончилось.

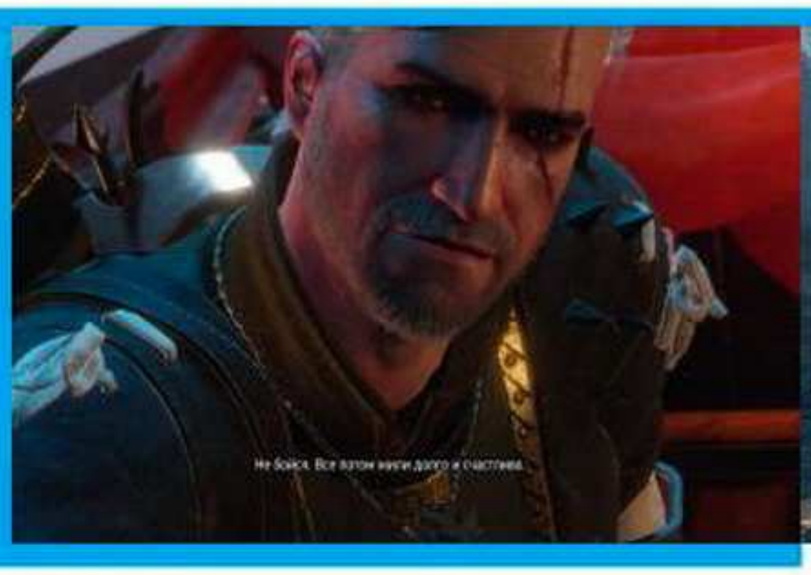
Но Bloodborne, как и внеземные силы, поработившие жителей Ярнама, не ослабляет хватку и ведет до самого конца – в ту самую соблазнительную, притягательную и ужасающую пучину безумия. ■

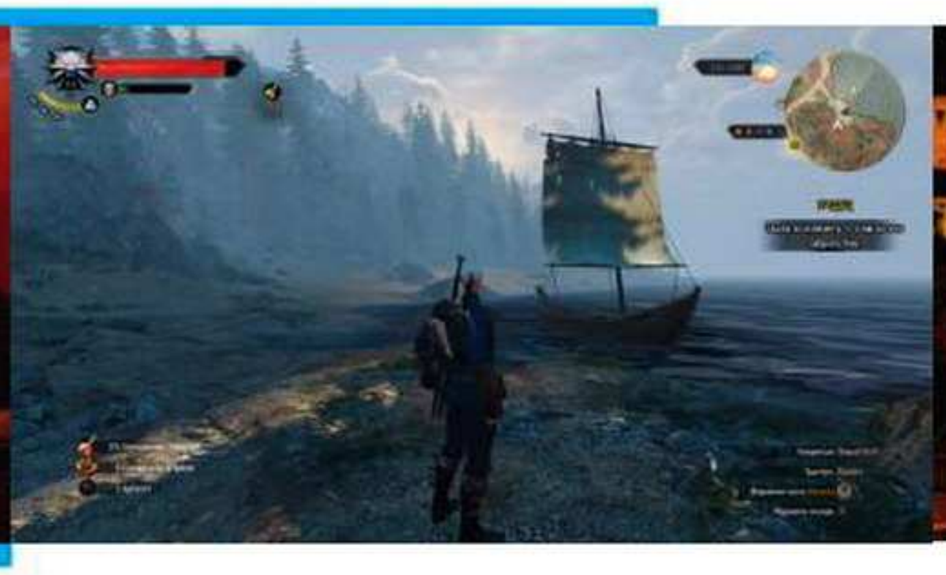
1 место

THE WITCHER 3: WILD HUNT

НАКОНЕЦ-ТО НАУЧИЛИСЬ

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО





Третий **«Ведьмак»** – очень большая, безумно красивая и чертовски увлекательная ролевая игра, но звание игры года она получает не за это. **«Дикая охота»** оказывается на первом месте потому, что это не просто игра, в которой можно пропасть на многие десятки (а то и сотни) часов – это игра, у которой есть чему поучиться. Которая показывает своим многочисленным конкурентам, *как надо*.

В первую очередь, она показывает, как надо сплетать между собой элементы игры. Если разобрать «Ведьмака» на запчасти, живо выяснится, что по отдельности его детали проигрывают много кому – положим, здесь не такой большой и продуманный открытый мир, как в **Fallout 4**, нет такого тягучего клубка мифов, как в **Bloodborne**, – но игра совершенно замечательно использует их вместе, и каждая запчасть оказывается ровнехонько там, где положено. И когда какая-нибудь история отправляет ведьмака на лесные тропки, мы не видим «лес как лес, разве что красивый» и «монстров как монстров, разве что имена из сказок взяты» – мы видим бывалого охотника на чудовищ, который выслеживает опасную тварь, используя многолетний опыт и профессиональные знания. И сразу получается живой образ: чувствуешь, что за человек наш герой, чем он занимается и почему поступает так, как поступает.

«Дикая охота» вообще полна *жизни* – это вторая вещь, которой у неё стоит поучиться. Она не стесняется строить историю так, чтобы мы постоянно пробегали там, где уже были, и убеждались, что мир не остался статичным – вот здесь что-то поменялось, здесь что-что по-другому, а здесь мы в прошлый раз кое-что сделали, и теперь вообще дела пошли совершенно иначе.

Но самое главное в «Дикой охоте» то, что она показывает, как надо делать *взрослые* игры. Эту игру делают взрослой не кровь, расчлененка и матерщина – а по-настоящему взрослые проблемы, которые она рисует. Третий «Ведьмак» совсем не о войне, колдовстве и приключениях. Всё это лишь фон, на котором разворачивается *настоящий* сюжет – сюжет о людях и их отношениях. Вся высокая политика с безумными королями и хладнокровными тиранами меркнет и бледнеет перед простой, но ужасно правдивой историей мужчины, собственными руками развалившего свою семью. Геральт, бесстрашно сражающий чудовищ и снимающий заклятья, отступает в сторону, когда дело доходит до Геральта, пытающегося наладить отношения с любимой женщиной. И, разумеется, все эпизоды, в которых Цири ловко ускользает от Дикой Охоты, не стоят и одной строчки диалога, в котором взрослая, но всё еще очень юная девушка пытается провести время со своим стареющим отцом, которого она не видела уже много лет.

Да, «Дикая охота» не безупречна – ей и самой есть, чему поучиться у других. Но очень многое этот «Ведьмак» сделал ровно так, как надо, и не так, как делают все. Эта игра признает, что прогулки по миру должны быть не работой, а приключением. Она обращает в необычные истории даже самые тривиальные из ведьмачьих контрактов. Здесь мрачный, вроде бы близкий нашему духу, но все равно, как выясняется, жутко непривычный восточноевропейский фольклор обретает форму, которой в играх не было со времен… пожалуй, «Князя», как ни странно это признавать. И хорошо бы, если бы о достижениях «Ведьмака» не забыли в будущем. Хотя забудешь тут – про Плотву-то. ■

КАК ИГРАТЬ

- **Сюжет:** 44 часа
- **Сюжет и сайдквесты:** 96 часов
- **Пройти все:** 163 часа
- **Hearts of Stone:** еще 15 часов

byHemadv

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

ЕЩЕ МНОГО-МНОГО РАЗ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

DOWNWELL
Игра про мальчика и колодец получает у нас утешительный приз, но не стоит думать, что Downwell нужно обойти стороной и никогда о ней не вспоминать – у нее намного более отточенный игровой процесс и она менее хаотична, чем Nuclear Throne. Другое дело, что механика у нее больше подходит для мобильных устройств и на PC осваивать Downwell несколько неловко.

Здесь мы поговорим об играх, где можно поиграть, начать заново и неожиданно обнаружить, что условия изменились до неузнаваемости.

В **Sunless Sea** окончательная смерть – обоюдоострый меч, который, с одной стороны, заставляет переживать из-за каждой ошибки, но идти дальше, несмотря ни на что, а с другой – ничуть не помогает последующим прохождениям, поскольку, как бы генератор ни перетасовывал острова, читать вы все равно зачастую будете те же истории, что уже читали. Стелс-платформер **The Swindle** точно так же заставляет принимать каждое решение как последнее, но подводит генератор уровней: бывает, что они оказываются непроходимыми изначально.

Massive Chalice сделала ставку на евгенические эксперименты, однако это ее не спасает – скрещивать героев и смотреть, что вырастет из потомства, весело только первые несколько часов. После этого становится ясно, что игра показала все, что могла, и теперь просто намерена повторять и повторять это до самого конца. Интересных ситуаций не хватает даже на одно прохождение, что уж говорить о нескольких.

В то же время суть отлично уловила крошечная **Downwell**. Аккуратная, быстрая, выверенная во всем игра про падение в «рандомизированный» колодец с ходу захватывает на мобильнике и легко оказалась бы в тройке, если б не следующий проект.

ЗЛОЙ ЭКШЕН В NUCLEAR THRONE

Когда **Nuclear Throne** только начинали делать, Ян Виллем Найман выступал с докладом о том, что обеспечить хорошие ощущения от шутера можно, просто заставив экран правильно трястись. Nuclear Throne воплощает эту мысль лучше, чем что бы то ни было на свете.

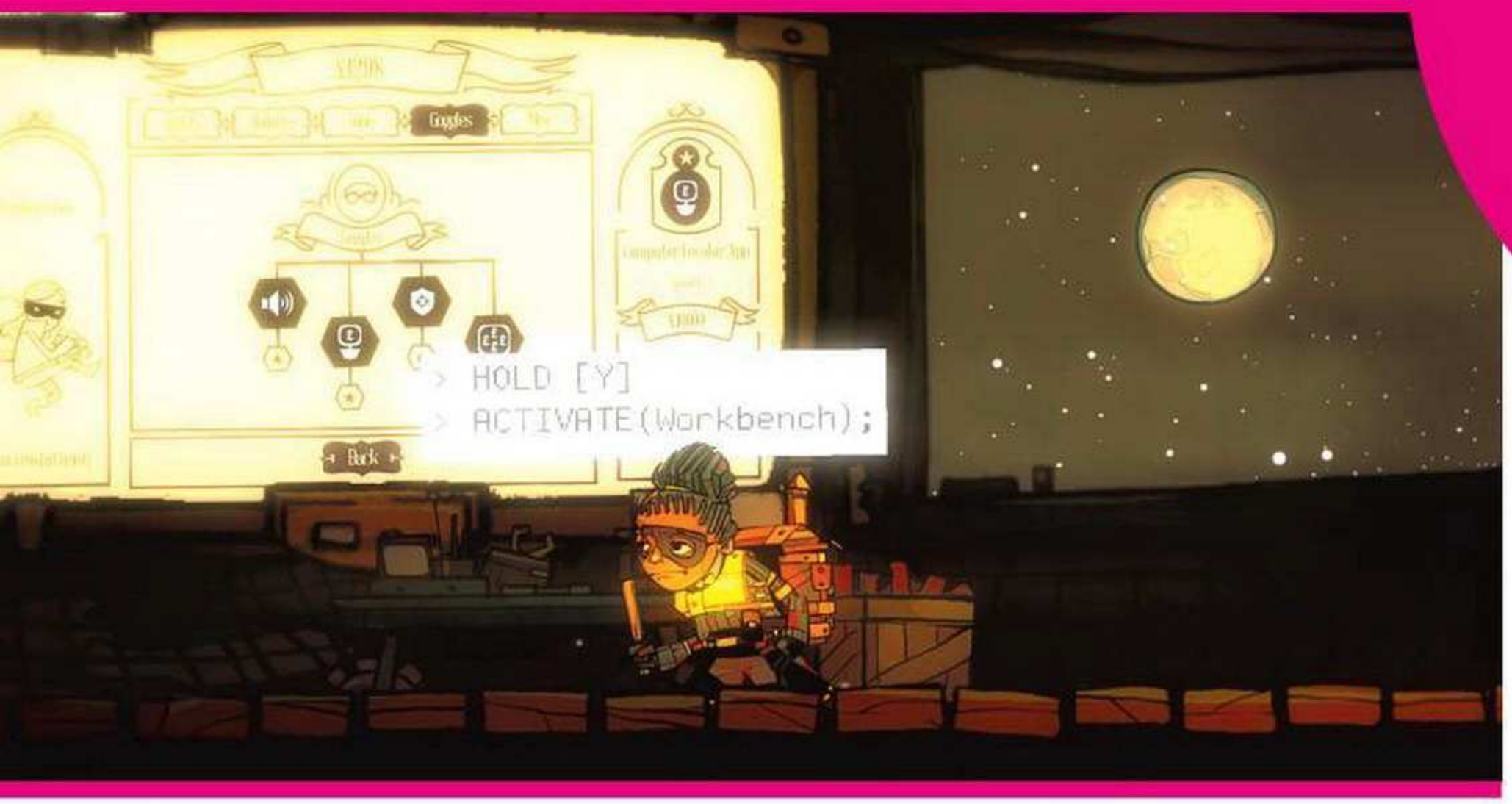
Если честно, эта игра была готова и год назад, и два – просто с тех пор радужный дуэт **Vlambeer** не мог перестать добавлять в нее новые вещи. Это

чистейшая энергия, которая в точности как надо ставит фактор случайности себе на службу, каждый раз с нуля выстраивая безумный bullet hell, под который подстраиваешься на лету. Даже если все складывается неудачно для вас, нужно просто позволить **Nuclear Throne** подхватить вас – и нестись вперед.

ТАНЦЫ В CRYPT OF THE NECRODANCER

Помесь классического roguelike (тут есть и раунды, и клетки-тайлы) с ритмической игрой, **Crypt of the NecroDancer** заставляет игрока почувствовать то, что чувствуют герои игры, – что времени не существует, что сердце бьется в такт музыке, что пальцы двигаются под бит самостоятельно.

Стоит хотя бы на секунду отвлечься от ритма, побороть рефлексы, передать управление мозгу – и ритм нарушится, стробоскоп погаснет, безупречная цепочка убийств прервется, а там и до поражения недале-



DARKEST DUNGEON
можно многое простить за прекрасную озвучку и пример того, как нужно выпускать игры в Early Access

ко. Здравомыслие здесь категорически не применимо, и все новое, что подкидывает игра, каждый раз испытывается по наитию и наугад – и именно поэтому каждая новая заточка воспринимается не как предмет экипировки, а как изменение правил игры. Которое к тому же осмысляешь уже постфактум, переводя дух перед очередным забегом.

Crypt of the NecroDancer далеко не так проста, как кажется на первый взгляд: за незамысловатой с виду идеей «прыгай по подземельям в такт стрелке метронома» стоит глубокая и продуманная механика, а мультяшные ролики раскрывают такую мрачную историю, что хоть выжимай депрессию и делай из нее дополнение к **Bloodborne**. Но эта депрессия не бросается в глаза, а мягко оттеняет то, что делает игру прекрасной, – безудержную динамику и всепоглощающую музыкальную магию. Всемогущий ритм. Бесконечный танец.

ШПИОНСТВО В INVISIBLE, INC.

Формально **Invisible, Inc.** можно назвать пошаговой тактикой про скрытность. Но не верьте формальностям – на самом деле это бесконечный генератор шпионских историй. Обходясь минимумом инструментов, игра раз за разом рисует совершенно непохожие друг на друга сценарии – то развеселую бондиану, то фильм-ограбление, то триллер о диверсантах в тылу врага – и предлагает поставить по ним свое личное приключение. И убедиться на собственном опыте, что без роялей в кустах и чудесных спасений в последние секунды шпионские истории обычно складываются далеко не так гладко, как в фильмах.

Invisible, Inc. прекрасно знает, что стоит обговорить сразу, а что должно оставаться неожиданностью. Вы не проиграете миссию из-за того, что ваш снайпер промахнется по врагу при вероятности попадания в 98%. Вы проиграете ее из-за того, что охранник обернется на излишне громкий стук за стеной и краем глаза заметит открытую дверь. Или из-за того, что, понадеявшись на авось, юркнете в темный закоулок и удивите дремлющего там сторожа. Или из-за того, что дверь в дальнем углу окажется не долгожданным выходом, а кладовкой.

INVISIBLE INC.
находится где-то на уровне Faster Than Light по аддиктивности, поэтому слабых духом просим внимательно запускать игру – есть шанс сесть вечером и выйти из-за компьютера только к утру

Но иногда (чем дальше, тем чаще) вы *не станете* из-за этого проигрывать. Попав в безнадежную ситуацию, вы окинете карту взглядом... и увидите *шанс*. Рыжая хакерша отпрыгнет от компьютера и спрячется за диваном за секунду до того, как в комнату заглянет сторож. Вечно пьяный частный детектив подкрадется к патрулю и сопрет у замыкающего ключ-карту от выхода. Блондинистая русская «солдатка» выскочит из-за угла и одним ударом отправит охранника в нокаут, попутно всаживая в лицо его коллеги парализующий дротик.

Invisible, Inc. создает *ситуации* и дает игрокам возможность самим превращать их в захватывающие *сцены*. И именно за это – про что потихоньку начинают забывать – мы всегда и любили «рогалики». ■

ИГРЫ-РАССКАЗЫ

НА ВСЕ РАДИ ПОВЕСТВОВАНИЯ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, ОЛЕГ ЧИМДЕ

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

Даже несмотря на то, что Hotline Miami 2 больше про жестокое убийство людей, на самом деле игра несет в себе мощное сообщение против насилия и всячески подчеркивет его тщетность. Тем ироничнее наблюдать, как один из персонажей мигом превращается из пацифиста в кровожадного маньяка и начинает решать проблемы радикальным методом.

Хорошую историю написать сложно, но даже это лишь полдела. Самое сложное – рассказать эту историю доступными средствами и так, чтобы ей в конечном итоге ничего не мешало.

Какой бы красивой ни была британская глубинка в **Everybody's Gone to the Rapture**, к этому проекту как к сюжетной игре немало претензий, но их легко свести к одной: участвовать в тех событиях самому могло бы быть гораздо интереснее, чем молча наблюдать за людьми, до которых тебе почти нет дела.

Hotline Miami 2 попала в эту категорию только за то, *как* она заставляет взглянуть на события первой части. Она превращает одну из самых кровавых игр современности чуть ли не в антивоенный манифест. Не оставлять выбора, кроме как творить зло, а потом тыкать носом в последствия – не лучший способ пристыдить, тем не менее осадок все равно остается интересный.

The Beginner's Guide неоднозначна, с какой стороны ни глянь. Некоторые вообще, оказывается, подумали, что Дэви Риден украл игры своего друга и стал продавать их в виде «концептуального» проекта. Кем был Кода и был ли он на самом деле – вопрос, который, похоже, навсегда останется открытым, но создатель The Stanley Parable определенно подал поиски авторского «Я» с любопытной точки зрения.

И наконец, **SOMA**. SOMA, в отличие от Hotline Miami 2, предлагает выбор, но не показывает последствий – и тем самым ошеломляет еще больше. После прохождения она оставляет вас в раздумчивости, но мысли при этом не такие, как обычно: не «Что было бы, поступи я иначе?», а «Что я вообще натворил?».

НЕТ ПРАВИЛ В UNDERTALE

Не обманывайте себя. Вы ведь и сами знаете, что решили загрузить сохраненку не из-за того, что внутри вас что-то изменилось, а чтобы просто проверить, можно ли было поступить иначе.

Undertale лучше вас самих знает, как вы играете в игры, и пользуется этим, чтобы водить вас за нос. Взять пиксельную графику, создающую впечатление, будто Undertale – это такой хай-энд для Atari 2600. Это тоже ложь. Часть игрового языка, существующая, чтобы однажды произведение смогло выйти за его рамки.

Чтобы было понятнее, что имеется в виду под «выходом за рамки»: представьте, что вы читаете книгу без картинок – строгую, напечатанную шрифтом Times New Roman, четырнадцатым кеглем. Но на одной из страниц буква «Г» оформлена как буквица. Как только вы перестаете на нее смотреть, она поднимается во весь рост и ломает вам нос. Тут вы замечаете, что в абзаце шла речь о Григории, который ломает носы, когда окружающие теряют бдительность. Все встает на свои места.

Нечто подобное делает и Undertale. Она устанавливает правила, чтобы впоследствии нарушать их одно за другим, постоянно заставая врасплох. И она делает это не просто так, не китча ради, нет! Вернее, не совсем. Лукавить не станем: Тоби Фокс, автор Undertale, частенько вворачивает хохмы ради хохм и время от времени явно слишком увлекается. Но об этом не думаешь, когда спустя пару минут он снова бьет в точку и простая в общем-то история начинает действовать на совсем другом уровне.

Головоломки, поведение противников в бою, даже интерфейс – все это не вырывает вас из игры, а иллюстрирует и дополняет происходящее. В Undertale почти нет эпизодов, где происходит то, к чему вы уже привыкли. Она видоизменяется, проявляет находчивость, избегает рутины как только может. И это восхитительное достижение для игры, сделанной всего одним человеком, притом что это было бы достижением для *любой* игры.

Undertale замечательна тем, что использует игровые средства для повествования самым неожиданным и смелым способом. Она может выглядеть как несерьезная инди-виньетка, и тут стоило бы сказать: «Не позволяйте внешности ввести себя в заблуждение». Но лучше наоборот: *позвольте* ей ввести себя в заблуждение, как это сделали все. И сыграйте.

ПРЕТЕНЦИОЗНОСТЬ CRADLE

Почему-то прилагательное «претенциозный» принято употреблять в основном в отрицательном ключе. Дескать, произведение с претензией – это обычно что-то заумное и пафосное, но при этом пустое. Давайте возьмем да перевернем все с ног на голову: **Cradle** – претенциозная, и это хорошо.

Илья Толмачёв, руководитель проекта, сказал нам, что идея Cradle пришла к нему во сне. Сны обрывочны, они сотканы из разрозненных лоскутков памяти и обработаны воображением.

По той же логике работает и Cradle. В ней всего две локации, но их хватает, чтобы развернуть потрясающе объемную и глубокую историю, можно даже сказать – целую Вселенную. Самыми малыми средствами маленькая студия **Flying Cafe for Semianimals** не просто рассказывает и показывает, а заставляет воображать. Без воображения чуда не случится. Вы догадываетесь, как здесь все устроено, собираете из мелких кусочков мозаику в голове, обрабатываете ее своим воображением и видите сон – именно так со временем начинает восприниматься Cradle. И сон этот не из тех, что так просто забудется.

Вы самостоятельно собираете Вселенную и фактически участвуете в ее создании. Ваш мозг каждую ночь создает целые миры, работающие по своей собственной логике. И это – один из таких миров.

ИНТРИГА HER STORY

Главное – не думать, чем вы на самом деле занимаетесь в **Her Story**.

Ладно, скажем: на самом деле вы впустую копаетесь в полицейском видеоархиве, стараясь раскрыть дело более чем двадцатилетней давности, на исход которого уже никак не повлиять. Но какая разница, если это *так интересно* делать?

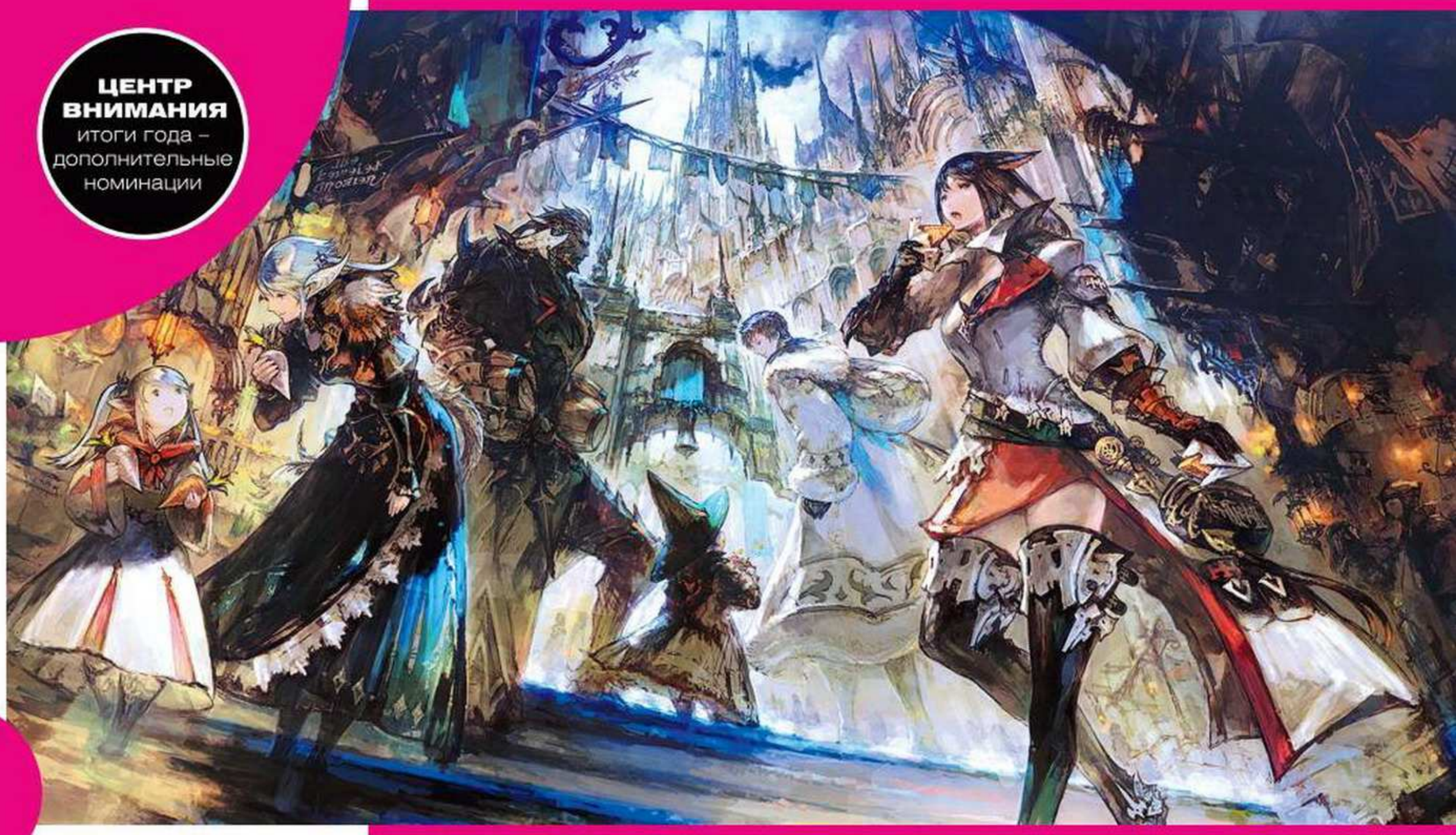
Вы прочесываете архив по ключевым словам, находя важные показания подозреваемой в разном порядке, следите за тем, как она себя ведет, и постепенно приходите к своему выводу. Что сделал автор игры, Сэм Барлоу? Безо всяких дополнительных устройств построил невероятно достоверный симулятор. Теперь ваш монитор – монитор списанного полицейского компьютера, ваш стул – протертое офисное кресло, на котором до вас успели посидеть несколько сотен задниц в форме. Последние штрихи: пончики, кофе, внеурочное время. Полное погружение!

Но по мере того, как вы прочесываете архив, вы узнаете все больше и больше, и расследование преступления постепенно отходит на второй план. Ответ на вопрос, как именно произошло убийство, можно найти довольно быстро, но дело не в нем. Используя его в качестве приманки, игра заставляет нас втянуться в раскрытие чего-то большего – не одного события, а всей истории жизни героини. *Her Story*.

Сэм Барлоу добился, казалось, невозможного. Он заставил видео с живыми актерами (точнее, одной актрисой, мастерски исполняющей свою роль) стать частью игрового процесса, он сделал повествование абсолютно нелинейным, позволив нам самостоятельно выбирать, какие записи смотреть дальше, он добился максимального вовлечения игрока, фактически принуждая анализировать и импровизировать, – ведь без очередного релевантного запроса к архиву получить следующий кусочек пазла не выйдет. Не говоря уже о том, как богато само повествование на всевозможные метафоры, зацепки, подробности. **Her Story** требует от вас многого, но внимательность вознаграждает сторицей.

И неважно, впечатлит ли вас сама история здешней героини. Важен сам процесс, в гораздо большей степени похожий на настоящее детективное расследование, чем почти все, что мы видели в видеоиграх. Важен ваш путь к ответам – а какими они будут, зависит только от вас. ■

UNDERTALE может удивить знакомого с играми человека, но что делать тому, кто решил познакомиться с жанром впервые?



ОНЛАЙНОВЫЙ МИР

ЗДЕСЬ ТОЖЕ ЖИВУТ ЛЮДИ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

НЕМНОГО ЗИМЫ

Несмотря на всю суровость Black Desert, весь мир на праздники занесло снегом и заволокло контрастным цветовым фильтром. Как ни странно, в движении это смотрится... органично. Трава скрылась под белым покровом, листья почернели от мороза, а многие монстры как будто часами торчали под снегопадом и не стали отряхиваться.

В то время как большинство переключилось на сессионные игры, эти люди продолжают гнуть свою линию и создавать миры, в которых можно поселиться. Это те онлайновые игры, в которых мир представляет собой нечто большее, чем лобби с чатом.

В нынешнем году в этой категории у нас битва аутсайдеров. Ни одну из этих игр нельзя назвать однозначно прекрасной, на каждую найдется свое «но».

Skyforge? Этот мир безоговорочно признал свое поражение в схватке с сессионными играми и четко разложил все игровые ситуации по коротким боевым сценам. Игра лезет из кожи вон, чтобы вам было удобно... и из-за этого у нее совершенно не получается удивлять. Красиво, да. Все под рукой, и богом стать можно (и в конце концов все станут точно такими же богами). Но это мир-теплица – он очень заботится, чтобы вы росли румяными и толстенькими, и только.

С **Black Desert** ситуация прямо противоположная. Мы сравнивали ее с Диким Западом – потому что это он и есть. Чистейший хаос, «песочница» с ничтожным количеством правил и ограничений. Как в прошлогодней ArcheAge, в Black Desert много интересных, пусть и не новых, механик, но ей явно нужно время, чтобы все эти механики встали на место.

Elite: Dangerous, похоже, обречена на вечное медленное совершенствование, в котором она никогда не сделает всех всемерно счастливыми. Этот космический симулятор пытается охватить все вплоть до планетарных высадок, но нигде не достигает *настоящей* глубины и разнообразия. Пока что.

И это все, по большому счету. Остальные ключевые новички в этой категории – дополнения для уже существующих миров, и там происходило самое интересное. Эпизодический эпос **Knights of the Fallen Empire** для Star Wars: The Old Republic получился очень хорошим, но, видимо, окончательно отринул надежду стать блестящей MMO и углубился в сюжет.

DESTINY: THE TAKEN KING И ГАРДИАНЫ

Все игроки **Destiny** сидят на крючке, но каждый – на своем. Тут легко задержаться благодаря сплоченному коллективу. Можно продолжать играть, ставя перед собой новые цели: пройти «страйк» быстрее всех, например. Немудрено угодить в сети постоянных обновлений и жить вечным ожиданием перемен. Можно заходить в игру как в казино, чтобы пытать удачу, собирать редкие вещи и непременно хвастаться ими. У каждого найдутся свои причины, чтобы продолжать.

Механика перестрелок дает ощущение полного контроля – над оружием, над передвижением, над ситуацией на поле боя. Это чувство опьяняет так же, как длинные, выверенные комбинации в файтингах. Соберите команду опытных игроков, и удовольствие от сокрушения противников увеличится многократно.

Поэтому вокруг Destiny льется столько жалоб, слез и ругани. Ее легко полюбить за стрельбу и так же легко возненавидеть за все остальное. Дополнение **The Taken King** заслужило лестные отзывы как раз потому, что вместе с ним пришли очень нужные и важные перемены: Destiny стала такой, какой ей следовало стать сначала. Вероятно, не какой она *должна* была стать, но на порядок лучше того, что было.

Но прошло несколько месяцев, и стало понятно, что живительных козырей у Bungie по-прежнему нет. PvP более или менее устаканилось, но PvE продолжает страдать. Да, здесь есть рейды и другие сложные события, участвовать в которых приятно и интересно. Проблема в том, что, собирая самое мощное оружие и экипировку, сложно найти этому добру иное применение, кроме как проходить все тот же рейд. Что остается тем, кому нет дела до PvP? Как и раньше – ждать перемен.

DESTINY
с новым дополнением совершила качественный скачок, но дальше проект начал развиваться в несколько странном направлении. Вместо новых платных аддонов появился премиальный магазин и не самые интересные ивенты

FINAL FANTASY XIV: HEAVENSWARD, КУПО!

World of Warcraft теряет подписчиков, **Final Fantasy XIV** же чувствует себя все лучше и лучше. Новые профессии отлично сочетаются со старыми; новые умения кардинально меняют стиль игры за многие хорошо знакомые классы. FF XIV уделяет внимание не только подземельям и рейдам, но и возможности развлечь себя вне боев: в этом году (еще до выхода Heavensward) в игру добавили огромный комплекс развлечений с кучей мини-забав и любимой еще со времен **Final Fantasy VIII** карточной игрой Triple Triad.

История продолжает равномерно развиваться: в выходящих раз в три-четыре месяца контентных патчах добавляются новые подземелья, механики и рейдовые боссы. Заглядывать в FF XIV время от времени – все равно что смотреть пропущенные новые эпизоды сериала. Ваш герой в разношерстной компании отправляется в дальние неизведанные края, знакомится там с аборигенами, узнает древние тайны и сталкивается с сильнейшими противниками – иными словами, Heavensward удалось передать тот дух приключения, которым славятся японские ролевки. Да и сама история, по сравнению с **A Realm Reborn**, стала более мрачной, более серьезной, более уверенной в себе.

Final Fantasy XIV продолжает своим примером показывать, как стоит делать MMORPG – красивые, разнообразные, удобные и регулярно обновляемые. Количество ее контента, конечно, все еще не сравнить с тем, что World of Warcraft накопила за одиннадцать лет существования, но она определенно на верном пути.

ВОЗВРАЩАЕМСЯ В GUILD WARS 2: HEART OF THORNS

С этим дополнением ArenaNet выдвинула весьма важную мысль: далеко не всегда онлайновой игре нужна прокачка «вглубь», не всегда нужно накидывать на прежний предел развития обязательные десять уровней (как это делает Blizzard), тем самым обесценивая половину старого контента. Развитие в новом регионе устроено так, чтобы у вас появлялось больше способов его исследовать, но сами вы не становитесь сильнее. Джунгли Магуумы – запутанная многоуровневая структура, где можно постоянно находить новые пути.

Работает оно не идеально, это уж точно. Развитие «необязательных» способностей не такое уж необязательное (за ним спрятана львиная доля сюжетных миссий) и отнимает очень много времени. Но это не самая большая трагедия – события в открытом мире получились по-настоящему интересными и массовыми, а поскольку все герои примерно на одном уровне силы, то еще и адекватно сбалансированными.

Guild Wars 2 все еще теряется во всех своих системах и не успевает удовлетворить разом поклонников PvE, сессионного PvP и массовых гильдейских войн – в ней всегда хоть кто-то да недоволен, и более чем правомерно. Но это тот онлайновый мир, в котором мы интереснее всего провели время в этом году.

Надеемся, следующий год будет лучше. ■

ДАЛЬШЕ ОСТАЕТСЯ
только ждать дополнение к World of Warcraft – у Blizzard до сих пор получается удивлять

ПЕРЕИЗДАНИЕ

ДВАЖДЫ ХОХМА – ТОЖЕ ХОХМА

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ, СТАНИСЛАВ МИНАСОВ, ДЕНИС МАЙОРОВ, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

СНОВА ДРЕЙК
Не стоит обходить стороной Uncharted: Nathan's Drake Collection. Во-первых, это все еще самое яркое и громкое приключение, а во-вторых – две последние игры почти не состарились и до сих пор хорошо работают. В Uncharted удалось сделать идеальный сплав постановочных моментов с относительно открытыми перестрелками и если вы по каким-то причинам не знакомы с историей о Дрейке – самое время познакомиться.

Будь кто-то из нас посвободнее – защитил бы диссертацию на пять сотен страниц о том, что такое ремастированная версия, что есть переиздание, а что – HD-версия. Но мы тут игры года выбираем, а не задумчиво шевелим бородами в Академии наук. Поэтому все три категории благополучно уместились в одну номинацию, потому что суть у них одна: продажа старой игры еще один раз. Условия могут быть разными – от полной идентичности оригиналу до переноса на новый движок и других подвигов.

Трудно проследить, каким путем идет переиздательская мысль... а, бросьте! Никаким. С тех самых пор, как разница в поколениях стала ощутимой, начался новый расцвет ремейков. Хотя многие из них и не ремейки вовсе. Очевидно лишь одно: теперь, когда новое поколение консолей прочно завоевало рынок, для пока еще не успевших изжить себя систем валом будут валить проекты недавних лет. И если еще в конце прошлого года многие ошибки публика готова была спустить с рук, то чем дальше, тем строже будет общественный суд.

БУМАЖНАЯ TEARAWAY UNFOLDED

Tearaway для Vita была чуть ли не единственной игрой, показавшей, что лишние на первый взгляд примочки портативной консоли, вроде задней сенсорной панели, микрофона или гироскопа, можно органично вплести в игровой процесс. Кроме того, Tearaway еще и чертовски стильно оформлена – словно **The Neverhood**, только из бумаги.

Увы, но во второй раз тот же прием не сработал, хотя вины создателей в этом почти нет. Элементы, которые были важнейшими для PS Vita и за счет которых консоль планировали продавать, на PS4 кажутся скорее финтифлюшками, разнообразящими игровой процесс, но никак не составляющими его основу.

Кроме того, на момент выхода у PS4 была собственная линейка игр, которая всячески рекламировала новые особенности консоли (вспомнить хотя бы **inFamous: Second Son**), и из-за этого впечатление от **Tearaway Unfolded** здорово бледнело.

Вместе с тем сотрудники из Media Molecule проделали хорошую работу по переносу игры – графику прилично подтянули, а механики адаптировали под особенности большой консоли. Перед нами не шедевр, как это было с Tearaway, но отличная, необычная и очень добрая игра, по праву занимающая свое место в номинации «Переиздание года».

КОСМИЧЕСКАЯ HOMEWORLD REMASTERED

Homeworld – один из лучших образчиков того, как следует перевыпускать шедевры. С ней, кажется, проделали все, что нужно, чтобы аудитория благосклонно приняла игру. Переиздали обе части разом? Да, хотя дополнение **Cataclysm** все-таки в комплект не попало, но оно по масштабу само по себе тянет на отдельную игру. Перерисовали графику? А то! Обтянули все новыми текстурами, добавили рельеф-

ности и эффектов с частицами где надо, поменяли фоны космического пространства. При этом что станции, что корабли легко узнаваемы и так же похожи на игрушки.

Gearbox созвала всех актеров, что озвучивали ролики в 1999 году, и предложила озвучить их заново. Музыку записали заново, кат-сцены перерисовали заново. Всё заново. Даже интерфейс перевинтили, чтобы он не так смущал неофитов своей полной трехмерностью (что и по сей день остается диковинкой в стратегиях).

А если кому не нравится – в комплекте идут оба оригинала, пропатченные по самое не хочу. Добро пожаловать домой!

БРУТАЛЬНАЯ
GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION

Ремастированную версию одного из главных шутеров прошлого поколения доверили разработчикам из **The Coalition**, ныне отвечающим за серию. Новая команда, похоже, увидела в этом возможность проявить себя и к делу подошла даже серьезнее, чем принято. **Ultimate Edition** не просто хороша с виду – она ничем не уступает свежим консольным релизам. Одними лишь текстурами высокого разрешения разработчики не ограничились. В игре полностью переработана система освещения и цветовая гамма, а уровни и фасады зданий обзавелись массой мелких деталей. Это пошло на пользу и картинке, и атмосфере. Свои года обновленная **Gears of War** не выдает ни единым элементом, даже пререндеренные ролики пересняли заново, здорово поработав над режиссурой.

Но что еще важнее – за почти десять лет совсем не выдохся игровой процесс. Прыгать от укрытия к укрытию, вслепую палить из «Лансера» и разделывать саранчу подствольной бензопилой по-прежнему чертовски увлекательно! Да и мультиплеер, несмотря на свою простоту, затягивает так же, как в первый раз. Проверку временем прошла не только сама механика, но и великолепный дизайн уровней и мультиплеерных карт. Благодарить за это стоит изначальную команду Клиффа Блежинского, но новые разработчики дали понять, что по меньшей мере повторить золотую формулу они могут.

GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION собрали почти заново и в техническом плане это самый сложный и правильный ремастер в 2015 году

Среди ремастированных версий и переизданий Gears of War: Ultimate Edition – маленькая революция. Искренне надеемся, что пример окажется заразителен и подобные реинкарнации классики мы будем видеть гораздо чаще. ■

ВИЗУАЛЬНУЮ ЧАСТЬ Witcher 3: The Wild Hunt к релизу урезали, но это не мешает игре выдавать потрясающие пейзажи

ГРАФИКА
ВО ВСЕ ГЛАЗА

ДЕНИС МАЙОРОВ

КАК ЖИВЫЕ Местами наивный хоррор Until Dawn выглядит безумно красиво и иногда происходящее на экране нельзя отличить от телесериала. Иногда, конечно, актеры потешно кривят лица и жутко скалятся, но в рамках интерактивной истории графика у Until Dawn отменная – особенно если вспомнить историю разработки проекта.

Графика в играх – это не только количество полигонов в моделька и разрешение текстур. Техническая часть важна, но огромное значение имеет работа художников и дизайнеров. Красота рождается в гармонии, потому в этой номинации мы награждаем игры, где художественная часть гармоничнее сочетается с технической.

Сейчас **Halo 5** – флагман всей линейки Xbox One, и внешний вид игры соответствует ее статусу. Здесь и проработанные в мельчайших деталях персонажи, и голливудские спецэффекты, и традиционный для серии самобытный дизайн. А уж какие в Halo 5 пейзажи! Жаль только, игра сама не дает насладиться собственными красотами. Halo 5 словно дразнит игрока – сначала балует внеземными ландшафтами, а потом отправляет часами бродить по лабиринтам безликих пещер и инопланетных строений.

Зато в **Everybody's Gone to the Rapture** радующих глаз пейзажей и свежего воздуха хоть отбавляй. Игра идеально передает атмосферу английской глубинки с ее заливными лугами, чистым небом и пряничными домиками. Полюбоваться здесь есть чем, но технически игра выполнена скорее на уровне предыдущего поколения, хотя движок использует вполне современный.

От схожей проблемы страдает и **Metal Gear Solid V**. Едва ли кто-то решится назвать игру некрасивой – работа виртуального оператора, «живая» анимация героев и мягкое естественное освещение создают очень насыщенную кинематографическую картинку.

Если уже упомянутых претендентов мы сравнивали с играми для прошлого поколения консолей, то **Xenoblade Chronicles X** вышла на «железе», фактически приравненном по мощности к PS3 и Xbox 360, но все равно попала в список благодаря необычайным, завораживающим пейзажам.

Такой природы, как в Xenoblade Chronicles X, нет больше нигде, и львиная доля шарма игры кроется в исследовании здешнего открытого мира размером с планету – мира, который восхитительно выглядит почти с любого ракурса. Главное – смотреть именно на природу, не приближая камеру к людям (на них-то создатели и сэкономили).

Но ближе всех к призовым позициям подобралась **Batman: Arkham Knight**. Благодаря просто невероятным эффектам дождя и удачно расставленным источникам света игра, по крайней мере в роликах, почти фотореалистична. Впрочем, как и в случае с **MGS V**, несюжетные прогулки по Готэму могут обнажить сходные недостатки устаревшего движка. Но гораздо сильнее картину портит неестественная, дерганая анимация в боях и скудно детализированные противники, среди которых есть и некоторые известные злодеи.

ЛИЦА В UNTIL DAWN

Разработчики **Until Dawn**, похоже, задались целью создать самое киношное интерактивное кино из всех, что видела игровая индустрия. В первую очередь на помощь пришел жанр – подростковые хорроры любому киноману отлично знакомы. Еще лучшее погружение обеспечивает популярный сейчас сериальный формат повествования, ну а закрепляет успех сама картинка.

И речь не только о техническом великолепии. В Until Dawn с любовью и тщанием проработан каждый интерьер и каждая заснеженная лесная опушка, и на этом держится весомая часть игровой атмосферы. Ну а учитывая впечатляющую работу со светом и спецэффектами, избранные кадры можно с чистой совестью ставить на рабочий стол, а то и за фотографии выдавать.

Однако лучше всего игра справляется с персонажами. Проработка лиц героев, их мимика и даже движения глаз выполнены столь естественно, что далекие от

THE ORDER: 1886 удивляет в первую очередь обилием деталей. К сожалению, из-за этого игра вышло крайне компактной

интерактивных развлечений люди могут принять игровые кадры за реальную съемку.

Разумеется, так происходит не всегда. Иногда свет может упасть не слишком удачно, обнажив недостатки картинки. Иногда у кого-то из персонажей бывает странное, неестественное выражение лица. Но это капля в море на фоне самой кинематографичной картинки этого года.

ДЕТАЛИ В THE ORDER: 1886

The Order: 1886 достаточно посредственная игра, но свое место в истории она заслужила. Именно «Орден» первым показал, на что способно восьмое консольное поколение. Крупные планы позволяют разглядеть не только мельчайшие морщинки в уголках глаз героев, но даже поры кожи и вздувающиеся на висках вены. Благодаря объемному мягкому освещению и талантливо расставленным источникам света игровая картинка порой кажется даже красивее окружающей действительности.

Не меньшее восхищение вызывает и работа с материалами. Ткань, металл, дерево – любая поверхность здесь неотличима от настоящей. Хочется разглядывать буквально все – оружие, случайные предметы, костюмы персонажей, – благо игра дает такую возможность.

Все это дополняется отличным дизайном, смешивающим модную нынче эстетику викторианской Англии со стимпанком в духе работ Альбера Робиды. Гаджеты из вселенной «Ордена» впору воспроизводить в реальной жизни и устраивать выставки. Забраться выше игре не дают только ограничения, наложенные такой картинкой: разработчикам пришлось ужать размеры локаций и снизить степень проработки интерьеров. Сам Лондон в The Order: 1886 впечатляет куда слабее, чем его обитатели.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE хорошо работает со статичными объектами и отказывается от живых людей – иначе бы игра выглядела неправдоподобно

ВСЕ В THE WITCHER 3: WILD HUNT

Доводилось ли вам бывать на новиградском рынке в полдень, когда под палящим солнцем шум сотен голосов сливается в единую мелодию городской жизни? Зеваки распихивают друг друга у прилавков, а стражники, сверкая латами, выколачивают дурь из очередного пройдохи.

Или, быть может, вы гуляли по ночному Оксенфурту, когда лунный свет скользит по крышам спящих домов и блуждает по узким переулкам, сливаясь с отблеском факелов? А может, вам ближе сельская жизнь и вы проводили время, вдыхая морской воздух Скеллиге и любуясь хаотичным движением волн Седниной Бездны?

«Ведьмаку» определенно есть что показать эстету, здешние виды просто околдовывают. Лиственные леса с березками, заросшие болота, горные пики, заснеженные рощи, холмы, оживленные городские улицы – всего и не счесть.

И, несмотря на такое разнообразие, любой пейзаж дается игре одинаково хорошо. Природа здесь живая: закаты сменяют рассветы, дождь то тихонько моросит, то выплескивается в настоящий ливень, деревья и травинки пригибаются под порывами ветра, птицы кружат над вершинами сосен. Глаз цепляется за сотни деталей, рисующих неповторимую картину. Иногда умиротворяющую, иногда волнующую, но никогда не оставляющую равнодушным.

Да и помимо природы здесь есть на что полюбоваться. Чего стоят только костюмы героев, выполненные с тщанием, достойным художника по костюмам исторического фильма.

В отдельных элементах «Ведьмак» проигрывает многим конкурентам, но ни одна игра в 2015 году не доставляла нашим глазам столько удовольствия. Промчавшись на Плотве через весь Велен, пережив по пути грозу и встретив рассвет в горах, уже никогда не будешь сомневаться в том, что «Ведьмак 3» – самая красивая игра 2015 года. ■

МИФОС

ЛУЧШИЕ ИСТОРИИ И МИРЫ УХОДЯЩЕГО ГОДА

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ
Sunless Sea являет собой восхитительную смесь из собранных с миру по нитке безумных образов в условно викторианском стиле. Лондон XIX века, унесенный летучими мышами под землю. Разумные кальмары, гуляющие по каменным мостовым. Големы-пролетарии, живущие в гетто. Демоны, поставившие на поток торговлю душами. Мифы Лавкрафта, кэрролловская «Алиса», пратчеттовский Анк-Морпорк – здесь найдется по кусочку всего, от забавного гротеска до натурального хтонического ужаса.

Отдельным играм вовсе не обязательно придумывать собственный уголок во вселенной, чтобы начать жить. «Тетрису» не нужен сюжет, «Пакмену» не нужен мир, в борьбе террористов с контрами необязательно прописывать историю.

Но большинство разработчиков все же старается увлечь игрока иными способами, не только выверенным геймплеем. Авторы создают целые миры, мифологии, пейзажи, по которым гуляет эхо минувших событий. Но, как и в любом другом виде искусства, чтобы вдохнуть жизнь в свое творение, нужно нечто большее, чем желание и простое описание.

Нужен целый комплекс, который закрутится, заработает, пройдет по телу электрическим зарядом – так, что можно будет возгласить: «Оно живое!» И мы хотим поговорить о том, как справляются с этой задачей ярчайшие из подходящих под эту номинацию игр 2015 года.

НЕТ СЮЖЕТА В DESTINY: THE TAKEN KING

Сложно представить, чем могла бы стать **Destiny**, если бы все пошло по плану. А впрочем, нет, не сложно. Это была бы серьезная игра со взрослым посылом, сложными взаимоотношениями и глубокой сюжетной линией, построенной на слиянии эзотерики с футуристикой.

Но в издательстве решили, что такая конструкция слишком сложна для массового понимания. Можно представлять, чем для Activision остается Destiny – помесью **World of Warcraft** с **Call of Duty**. Поэтому затею со сложным сюжетом отбросили, а все наработки перекроили в последний момент. В самый последний момент.

Естественно, после такого главный автор истории покинул студию, а все, что он успел создать, прочие сценаристы пустили в ход как смогли. Что-то удалось склеить в (якобы) сюжетную линию, ну а остальное просто впечатали в карточки-гримуары, которые вынесли из самой игры на ее сайт.

Проблема в том, что не только игроки не удосужились прочесть все эти примочки, но и авторы последующих дополнений особо не оборачивались на то, что было придумано до них.

Так оно до сих пор и продолжается. Destiny мало заботится о том, чтобы идейно, сюжетно вовлечь игрока. Вся история мира, его подоплека и легендарные события остаются вне игры, и с выходом дополнения **The Taken King** ситуация не изменилась. Сценаристы написали почти целую книгу, проливающую свет на происхождение расы Улья, на их философию и стремления.

Но карты-гримуары в саму игру так и не внесли, поэтому на предысторию всем по-прежнему наплевать, и люди продолжают дергать за рычаг «однорукого бандита» в надежде на высокоуровневые трофеи. Прискорбно и поучительно. Какой бы достойной и интересной ни была предыстория, ее нужно подавать напрямую, а не поднимать за ее счет рейтинг своего сайта.

Destiny – наглядный пример, как масса умного, хорошо проработанного материала открывается лишь избранным археологам, готовым вести раскопки в поисках истины. Остальным же хватает обычного казино.

НОВЫЙ МИР В PILLARS OF ETERNITY

Pillars of Eternity, наследница **Baldur's Gate** и **Planescape: Torment**, избавилась от правил **Dungeons & Dragons**, а вместе с ними и от «Забытых королевств». Действие происходит в совершенно новом и достаточно оригинальном мире.

Вполне типовое фэнтези с вкраплением элементов стимпанка кажется чарующе неуютным, потому что вселенная строится не столько вокруг чудес и магии, сколько вокруг скользких вопросов философии и морали. Сюжет при этом мало-помалу вплетается в историю мира, и по ходу игры картина того, как функционирует здешняя реальность, становится все яснее.

DESTINY
награждает только самых пытливых игроков. Можно спасать галактику сотни часов, но так и не узнать что к чему

Это подкрепляют и многочисленные воспоминания персонажей, и «бытовые зарисовки» из прошлого, показывающие картины мира с разных сторон, – но с ними же возникает проблема. Такие зарисовки красивы, художественны... и, черт побери, огромны.

Серьезно, этим сотням страниц сценария можно было найти применение получше, чем просто предлагать игрокам раз за разом их читать. Их можно было использовать в сюжете или создать на их основе увлекательные задания – словом, заставить игрока почувствовать важность каждого кусочка информации... Но нет, мимо того, что важно для сюжета, вы никак не пройдете, а второстепенные детали есть просто игровая энциклопедия, встроенная в саму игру.

ХТОНИЧЕСКИЙ УЖАС В BLOODBORNE

Сложно сказать, что труднее – выдержать целостность мира, имея в своем распоряжении комплексный арсенал привычных средств, как делают это **«Ведьмак»** и **Pillars of Eternity**, или обойтись точечными ударами, подобно **From Software**. У японской студии свои методы, своя алхимия. Это котел, в котором взаимодействуют самые разные ингредиенты, и над этим котлом стоит единственный шеф-повар – Хидэтака Миядзаки. Стоит ему отойти в сторонку, как волшебство выкипает и тушит пламя.

Его уникальный подход к созданию игр сложно скопировать. Кто еще осмелится сказать дизайнеру, работающему над внешним видом оружия: «*Нарисуй мне копье, которому ты доверил бы свою жизнь*»? Так, на образах и эмоциях, создается целостный мир. И кажется, что в самой студии не все понимают тот замысел, подчиняясь которому наработки уходят в печать или отправляются на перепиливание.

Игры From Software можно обвинить в повторении механик и принципов построения, но в этом же легко упрекнуть любую классическую серию, следующую своим внутренним традициям. После поверхностного взгляда на **Bloodborne** ее несложно заклеймить клоном. Добавим еще и эпитет «урезанный», ведь тут нет торговцев оружием, нет экипировки, выпадающей из поверженных боссов, нет стольких ковенантов, сколько было раньше. Зато здесь есть концепция, история, стоящая за каждым элементом игры и диктующая свои правила всему наполнению.

Миядзаки впервые пошел в сотворении мира настолько далеко, принеся в жертву привычное наполнение игры в угоду целостности вселенной. Торговцы попросту не вписались в мир, где все оружие создано мастерами-охотниками, оставшимися лишь в легендах. Ковенанты лишь условно объединяют игроков, которым стоит почувствовать одиночество. Каждая деталь, какой бы мелкой она ни была, помогает воспринимать мир.

Если вы, конечно, того захотите.

Достоинство Bloodborne в том, что она ничего не навязывает. Если вам достаточно голой механики – так она работает и увлекает, наслаждайтесь. Захочется проникнуться историей – к вашим услугам огромная библиотека образов и подсказок.

Дефицит информации побуждает тщательнее изучать игру, что непременно вознаграждается новыми открытиями. Вы знаете, что Людвиг был первым охотником Церкви исцеления? Наденьте одеяния этого культа – и вы увидите скрытую ветку диалога в разговоре с ним. Заметите, что на улицах Ярнама нет детских гробов и лишь на верхних этажах собора Церкви эти печальные вещи свалены горой, – и поймете, над кем и какие эксперименты ставили подопечные главного церковника.

НЕКОТОРЫЕ
фанатские анализы сюжета Bloodborne зачастую перевалывают за пятьдесят страниц текста

В каждом элементе заложена идея, которая, будь она подана в лоб, осталась бы незамеченной. Этот умный и тонкий подход делает вас сопричастным, позволяет выстраивать игровой мир вместе с автором на подсказках и символах, которые можно свободно интерпретировать, искать логические связи между ними и рассматривать связующую идею. И игроки, уставшие прокручивать горы текста, написанные больше для солидности, могут увидеть в такой подаче совершенно новый, требующий вдумчивости, но затягивающий принцип. ■

МЕМЫ

ЯДЕРНО И ДИКО ШЕВЕЛИСЬ

АНТОН ДАТИЙ

ШЕВЕЛИСЬ, ПЛОТВА!
Если что, ведущий геймдизайнер и просто харизматичный француз Дамьен Монье несколько раз пытался выговорить «Шевелись, Плотва!», но раз за разом у него это не получалось. После пятой или шестой попытки Дамьен настолько расстроился, что начал ругаться на чистом русском – чем сильно удивил нас во время интервью. В конце он все-таки правильно «пошевелил Плотву», но совершенно нечеловеческими усилиями.

Научное определение мема гласит: «Единица культурной информации, которой может считаться любая идея, символ, манера или образ действия, осознанно или неосознанно передаваемые от человека к человеку посредством речи, письма, видео, ритуалов, жестов и т.д.». И в этой номинации мы будем вспоминать не смешные картинки (хотя и их тоже), а игры, породившие основные культурные явления – те, что так или иначе влияли на общественное сознание в 2015 году.

THE ORDER: 1886 И 3999

До релиза The Order: 1886 случились две вещи, послужившие поводом для волны насмешек и упреков со стороны сообщества. Одна претензия глобальная: сюжетная игра без дополнительных режимов и мультиплеера, по слухам, проходится за пять часов. В социальных сетях мигом разгорелись споры о том, где находится грань в соотношении цены и качества.

Другая проблема актуальна только для российского рынка: ввиду сложной финансовой ситуации Sony пришлось ощутимо повысить цены на свои проекты, чтобы поспеть за растущим курсом. В частности, новая рекомендованная розничная цена The Order составила 3999 рублей. Отсюда появился локальный мем **The Order: 3999**. Я плачу́ и пла́чу, не иначе.

ОТСТОЙНАЯ ВЕЧЕРИНКА В HOTLINE MIAMI 2

Если первая Hotline Miami получилась не просто потрясающей игрой, но и настоящим феноменом, то ее продолжение такой успех, увы, обошел стороной. Зато удивил отличный русский перевод – остроумный, с уместной руганью и стилизацией «под Володарского». Именно он стал источником множества фотожаб про **неуважение** и **отстойную вечеринку**, за что переводчикам большое спасибо.

ПЛОТВА В THE WITCHER 3

Третьему «Ведьмаку» мы обязаны неожиданным и тоже невероятно заразительным мемом про локализацию. «**Шевелись, Плотва!**» – эти два слова преследовали нас всю первую половину лета, быстро начали раздражать, а потом и вовсе заставляли лезть на стену. А потом мы в честь этого мема назвали номинацию.

Науке доподлинно неизвестна причина редкостной частоты употребления именно этой фразы Геральтом. Ведьмак обычно произносит ее, пришпоривая лошадь, и в других вариантах локализации реплика ничем не выделяется – такие казусы, как правило, стихийны. Кстати, на «Игромире» в разговоре с Дамьеном Монье, ведущим геймдизайнером The Witcher 3, мы рассказали ему об этом меме. Он очень удивился, но тем не менее повеселился.

ГАМБУРГЕРЫ КАДЗУХИРЫ МИЛЛЕРА В METAL GEAR SOLID V

Metal Gear вечен. Два года назад интернет в унисон горланил песни из саундтрека Rising и шутил про «I'm fucking invincible», год назад – так же дружно ревел над E3-трейлером под Nuclear Майка Олдфилда. Кодзима изводил нас ожиданием до последнего.

Планку обаятельной шизофрении финал саги удержал на высочайшем уровне, и мемов в **Metal Gear Solid V** не меньше (а то и больше), чем в любой другой части серии. «**Сахелантроп**» с торчащим между ног, хм, дулом. Псевдонаучное описание действия **паразитов**, заменяющих чудодейственные наномашины. **Обмазывание лица прахом** и пунктик на **алмазах**. Всяческое обыгрывание характеров главных героев, в первую очередь самого Снейка, Каза и Тихони. Шутки про **отряд «Черепов»**, который, словно злодей в подростковом мультсериале, появляется из ниоткуда, получает по заднице от Биг Босса и так же молниеносно исчезает.

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN стал безусловным чемпионом по мемам в 2015 году

Снова **шутки про коробку**, «You're pretty good» и «Kept you waiting, huh?». Великая **сага о гамбургерах Кадзухиры Миллера**. Фултон и лошадь. Моментально **ставшие крылатыми фразы** «Kaz, I'm already a demon», «They played us like a damn fiddle!», «A weapon to surpass Metal Gear», «Such a lust for revenge!».

И Афганистан, который, как известно, большое место. Дурацкие **радиопереговоры советских солдат** про «Зою-7» и «странный воздушный шар». Скандал вокруг **третьей главы** и **пятьдесят первой миссии**. Теории игроков насчет концовки. Внезапно проснувшаяся всенародная любовь к каверу Миджа Юра на The Man Who Sold The World Дэвида Боуи.

Цирк? Цирк. Прекрасный, идиотский, великолепный цирк.

«БУМ» В BLACK OPS 3

Единственное, чем запомнилась Call of Duty: Black Ops 3, – зародившийся на просторах русскоязычного YouTube мем «**Поезд сделал «бум»**». Это вырванная из контекста фраза из начала игры. По идее, она описывает теракт, в ходе которого был уничтожен поезд, перевозивший секретный военный прототип, но получилось так, что реплика стала одновременно обобщенным примером мерзопакостной локализации и олицетворением самой Call of Duty, да и остальных «конвейерных» сериалов, которым уже точно пора немного передохнуть.

РАБОТАЮЩИЙ FALLOUT 4

В ноябре любители Fallout 4 нашли чем заняться и помимо прохождения игры. Одним из главных развлечений было создание в редакторе предельно мерзких, смешных или похожих на знаменитостей героев. Кто-то умилялся собачке, кто-то наблюдал за тем, как она проваливается под асфальт, кто-то заигрывал с Пайпер.

Но два самых важных культурных явления, связанных с Fallout 4, выставляют игру в не самом лучшем свете. «**It just works**» – фраза, которую использовал Тодд Говард на одной из первых презентаций, – стала мемом в контексте не только самой Fallout 4, но и прочих проектов Bethesda.

Игра донельзя забагована на старте? Ролевая и диалоговая система деградировали, уступив шутерной механике? Зато посмотрите, сколько имен может произносить Кодсворт. Как? It just works. Миллионы вариантов настройки параметров пушек, постройте свой дом, it just works! Главное – купите нашу игру.

Кстати, о деградации диалоговой системы, пришедшей начало еще одному мему. Все проблемы и претензии, связанные с ней, на самом деле надуманны и решаются очень быстро – буквально нажатием одной кнопки [*сарказм*].

Под конец нашего серьезнейшего исследования игровой меметики 2015 года отметим две тенденции. Во-первых, русскоязычные игроки обращают внимание на локализацию ожидаемых проектов и используют ее в народном творчестве, если она выделяется (с плохой или хорошей стороны – не очень важно).

Во-вторых, и это выходит за рамки СНГ, сообщество окончательно перестало молчать по поводу огрехов (зачастую достаточно бесстыдных) издателей и разработчиков и высмеивает их без зазрения совести. Остается надеяться, что издатели будут активнее прислушиваться к такой обратной связи. Square Enix вот, к примеру, взяла да отменила спорную систему предзаказов Deus Ex: Mankind Divided, и правильно сделала. ■

ОТДЕЛЬНО стоит рассказать про любительский перевод Fallout 4 – на краудфандинге денег он не заработал и звучал безумно потешно – псa там почему-то решили назвать «собачьё»

by Hennady

ТВОРЧЕСКАЯ «ПЕСОЧНИЦА»

ЛУЧШИЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ МАСТЕРСКИЕ

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

2015 год был богат на громкие проекты ААА-класса, не отставала и инди-индустрия, но по-настоящему творческие игры можно пересчитать по пальцам одной руки. Основными критериями отбора для нашего небольшого списка были отнюдь не передовая графика и не управление. Отчасти учитывалась механика, но главным показателем было то, насколько ясно игра, при всей ее конструкторской свободе, давала понять, что в ней можно делать. Чтобы при взгляде на имеющиеся инструменты с ходу становилось понятно, какие задумки тут позволят воплотить, и в то же время – чтобы инструментарий сам подсказывал новые идеи и подталкивал к экспериментам.

Мы искали нечто сродни творческому экстазу от «Лего», где у вас есть подробная инструкция для пары моделей, но вы отчетливо ощущаете, что именно можете вдобавок собрать из деталек сами. Немаловажно и удобство исполнения – кто захочет играть в кривой конструктор из плохо обструганных кубиков?

ЛУЧШИЕ УРОВНИ

У Mario Maker крутая идея, которую очень хорошо продвигали в разных медиа и на профильных мероприятиях. Игру раздавали известным геймдизайнерам и просили их сделать уровни разной степени сложности. Например, «отец Рэймана» Мишель Ансель придумал уровень в стиле Pac-Man и попросил его пройти Сигэру Миямото. В самом начале у проекта были проблемы с сортировкой и оцениванием пользовательских уровней, но к 2016 их уже должны поправить.

ЦЕНТРАЛ В PRISON ARCHITECT

Prison Architect – это полноценный симулятор тюремной жизни, в котором вы выступаете, однако, не в роли узника (для этого хватает игр в социальных сетях), а в роли начальника. Словно директор тюрьмы из «Побега из Шоушенка», мы строим исправительное учреждение своей мечты, нанимаем охрану, рассчитываем бюджет, следим за заключенными и меняем иголочки в машине Зингера.

По своей сути **Prison Architect** – большое поле для социальных экспериментов с элементами стратегического планирования. На первых порах придется экономить каждый доллар и просчитывать события на несколько шагов вперед (что, к сожалению, не спасает от случайных катастроф вроде пожаров или побегов). Но как только вы усвоите основы казематного менеджмента, перед вами откроются почти безграничные возможности для опытов.

Заставлять заключенных работать двадцать четыре часа в сутки, не давать спать и спускать на них собак за малейшую провинность? Пожалуйста. Разрешить свидания с родными только маньякам и убийцам, а осужденных за легкие преступления запереть в одиночные камеры? Не вопрос. Задействовать всех в работе, организовать тюремную корпорацию и превратить арестантов в менеджеров? Да легко!

Правда, при всем масштабе игры (а **Prison Architect** по-настоящему *огромный* симулятор) разработчики во многом так и не смогли довести ее до ума. Что неудивительно, ведь она находилась в раннем доступе в течение трех (!) лет и успела принести за это время около 16 миллионов (!) долларов.

Здесь кроется еще одна проблема **Prison Architect**: все те, кого игра действительно занимала, успели купить ее и вдоволь наиграться еще на стадии альфы, а к официальному выходу благополучно потеряли интерес. Увы, но таковы реалии современной игровой индустрии.

БЕСПОЩАДНЫЕ УРОВНИ В SUPER MARIO MAKER

За тридцать лет приключений бравого итальянского водопроводчика Nintendo использовала, пожалуй, все механики, которые только можно вообразить, начиная с классического платформера и заканчивая «тетрисом с пилюлями».

Тем не менее к юбилею серии **Super Mario Bros.** требовалось нечто особенное – и изящным решением стало возложить бремя геймдизайнера на плечи игроков. Зачем придумывать что-то новое, если можно предоставить это право поклонникам серии, а заодно дать им возможность почувствовать себя господином Миямото?

БЕДА MARIO MAKER была в том, что некоторые уровни проходили сами себя и работали на рейтинг. Пользователи просто обменивались «лайками», но не играли

НЕСМОТРЯ на жизнерадостное оформление, Prison Architect достаточно жестокая и беспощадная игра

Все элементы проектирования уровней в **Super Mario Maker** просты и удобны, будь то расстановка врагов и бонусов, рисование препятствий или отладка проекта. Это неудивительно, поскольку фактически вокруг этих действий и строится основная часть игрового процесса. В **Super Mario Maker** есть нечто вроде кампании, но это скорее набор уровней, каждый из которых показывает какой-либо прием или освежает в памяти определенный этап из классических игр.

О многих возможностях вам придется догадываться самим, исходя из опыта или в результате безумных экспериментов. Угадаете с трех раз, что будет, если скормить противнику гриб? Точно, он увеличится в размерах. А если прикрепить его к рельсам? Или (задачка посложнее!) использовать монетку как непреодолимое препятствие, чтобы у игрока точно шарики за ролики заехали? Основные действия просты по сути, но на их комбинациях можно выстроить чуть ли не машину Голдберга – никаких ограничений для фантазии.

Уже потираете руки в предвкушении садистских уровней, которые заставят игроков по всему миру разбивать экраны телевизоров? Будьте добры, для начала пройдите свое детище сами, без сохранений и контрольных точек, поскольку это главное и единственное условие для публикации ваших работ. После этого останется лишь довольно откинуться на спинку кресла и ждать заветного оповещения, что ваш уровень нашли, прошли и оценили по достоинству.

МИМО МАРСА В KERBAL SPACE PROGRAM

Хьюстон, у нас все отлично! Как и **Prison Architect**, **Kerbal Space Program** неприлично много времени провела в стадии альфа-тестирования, но за четыре года успела превратиться из посредственного ракетного конструктора в нечто совершенно потрясающее и уникальное. Перед нами первый и, пожалуй, единственный симулятор одновременно инженера космических аппаратов, пилота и космонавта. Добро пожаловать в NASA, сынок.

У **Kerbal Space Program** удивительным образом получается сочетать вещи, казалось бы, несочетаемые. С одной стороны, это полигон для совершенно безумных вещей. Построить межпланетный самолет, вывести на орбиту ракету-матрешку («ракета в ракете в ракете»), отправить неунывающего Джебедию Кермана прямо в центр Солнца или случайно забыть его на Марсе с коллекцией диско-хитов восьмидесятых – степень безбашенности происходящего зависит только от вас.

С другой стороны, **Kerbal Space Program** – весьма дотошный космический симулятор, где приходится скрупулезно рассчитывать запас топлива, правильно маневрировать, учитывать орбиты планет и использовать их притяжение. Это не говоря уже о постройке летательных аппаратов как таковых: на один удачный запуск в среднем приходится десяток-полтора взрывов на старте. Правда, физическая модель происходящего далеко не идеальна и при желании можно придраться к куче мелочей, но зачем?

Кроме того, ходят слухи, что сами инженеры NASA с большим удовольствием в свободное время гоняют **KSP**. Косвенным подтверждением может служить то, что они связались с разработчиками, и результатом их сотрудничества стало обновление, позволяющее виртуально поучаствовать в нескольких вполне реальных или планируемых миссиях NASA.

Словом, если вы не боитесь высокого порога вхождения, готовы идти методом проб и ошибок и стремитесь бросить вызов Вселенной – смело отправляйтесь туда, где не ступала нога кербала! ■

KERBAL SPACE PROGRAM – отличный инструмент для популяризации науки и работа с NASA этот факт только подтверждает

ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

БЕРЕЗКИ, КОЛДУНЫ И ЮРТЫ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ, СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

КРАСОТА И CRADLE

По словам руководителя проекта Cradle Ильи Толмачева, проблема красивых и некрасивых, а также вопрос эстетического отторжения всегда казались ему очень актуальными и требующими лучшего, чем есть сегодня, освещения в массовой культуре. Это жестокое разделение на касты есть в нашей повседневной жизни, окружает нас, но о нем мало говорят.

Разработчики с постсоветского пространства – российские, украинские, белорусские, словом, все, кого принято называть словом «*наши*», – настолько давно не всплывали в новостях, что могло показаться, будто *наши* игры перестали выходить вовсе.

Разумеется, это не так – просто *наш* игрострой давно стал частью игростроя всемирного, и если игра не затрагивает национальные темы, то узнать, откуда ее авторы, не всегда легко. Независимые студии все чаще предпочитают называться просто инди-студиями, не афишируя, из Бирмингема они или из-под Воронежа.

Скажем, немногие с ходу запишут в *наши* игры **Skyhill**, а сделала эту игру тем не менее российская команда Mandragore. Получился необычный «рогалик» – вроде как типичный «сурвайвал» про зомби-апокалипсис, только в профиль. В самом буквальном смысле: с видом сбоку и путешествиями вверх-вниз. Мы спускаемся с сотого этажа фешенебельной гостиницы на первый, стараясь по пути не околеть с голоду и не попасться на зуб монстрам.

Оригинальную задумку портит неряшливое исполнение: для игры, во всем полагающейся на случайность и генерируемые уровни, в Skyhill не больно-то много ситуаций, которая эта случайность может изменить. Игра быстро заинтриговывает, но все, что в ней есть, вы, скорее всего, увидите за один вечер.

Не особенно много народу знает и о происхождении **Message Quest** – да что уж там, не многие *вообще* знают о Message Quest. А меж тем игра получилась интересная: похожая с виду на витраж. И играется она тоже как витраж – витраж из геймдизайнерских зарисовок, где что ни сцена, то новая идея.

Загадки очень простенькие, рассчитаны явно на детей, но многочисленные пасхалки и отсылки в сценарии так же явно рассчитаны на то, что детям будут помогать старшие. Замечательный способ затащить бывалого игрока в детскую игрушку.

О российских корнях **Life is Feudal** тоже проведать не так просто, хоть игра и демонстрирует укоренившуюся в СНГ любовь к «песочницам» и унынию. Это симулятор выживания, в отличие от большинства других наделенный вполне конкретным антуражем – средневековым.

При этом выступаем мы в роли не зажравшегося маркиза, а, разумеется, крестьянина. Которого помимо привычных выживающему радостей ждет еще и навязанное сотрудничество с товарищами по серве-

LIFE IS FEUDAL: YOUR OWN – чуть ли не игра мечты. Открытый мир, крафтинг, изменение ланшафта и реалистичные бои. Кажется, это все то, чего хотелось от Mount & Blade

ру. Нельзя сказать, что игра блещет оригинальностью, но упускать ее из виду не стоит.

Никуда не делись и игры с национальным колоритом – благо, чтобы его продемонстрировать, вовсе не обязательно вставлять в игру березки и кокошники, достаточно показать взгляд на вещи со своей стороны.

Например, белорусы из Aterdux Entertainment построили свои **«Легенды Эйзенвальда»** не на типовом героическом фэнтези, а на мрачном средневековом фольклоре (как в романах Анджея Сапковского), и не прогадали.

В этом «симуляторе странствующего рыцаря» нет боевых магов, мечущих огненные шары и молнии из пальцев, зато есть ведьмы, насылающие порчу, и колдуны, призывающие демонов благодаря многолетним исследованиям и сложным ритуалам. А еще тут есть изрядная толика исторической правды, в которую вся эта чертовщина вплетена самым органичным образом. Вышло свежо и интересно.

Другую неожиданную штуку вдруг сплели выходцы из GSC. Уж от кого мы не ждали игры, что ставит вас в тупик философскими вопросами, так это от них, но их **Cradle** – вещь удивительная и штучная.

Как и другие образчики «прогулочного» жанра, **Cradle** переносит игровой процесс с экрана компьютера в сознание игрока. То есть предлагает не столько искать решения логических проблем, сколько рассуждать о природе определенных явлений и измышлять ответы.

Здесь красота измеряется двузначными числами, ее природа – генетическая, бренные человеческие тела выходят из моды... А еще здесь есть юрта посреди Монголии, в которой механическое существо женского пола ожидает, когда его соберут. Cradle просто-таки завораживает чужеродной красотой монгольской степи! Удивительно, как легко эта игра вторгается на поле, где давным-давно властвует Ice-Pick Lodge, и встает вровень с ее экстраординарными произведениями.

Сама Ice-Pick Lodge, кстати, отметилась переизданием своей знаменитой **«Мор. Утопия»** – но не ремейком, выход которого по-прежнему запланирован на следующий год, а просто HD-версией. Ничего выдающегося, зато отличный повод ознакомиться для тех, кто игру пропустил.

И, само собой, не сбавляет обороты Wargaming. Теперь, когда жанр танковых сессионок освоен вдоль и поперек, на арену выходит флот! Правда, **World of Warships** состязаться пока не с кем, но заявка на грядущее доминирование засчитана.

World of Warships здорово уступает в динамике и танковому, и самолетному коллегам: пространства здесь большие, дистанция стрельбы огромная, а суда выдерживают куда больше попаданий, чем самый прочный образец гусеничной бронетехники. Игровой процесс, как в итоге выяснилось, совсем не такой, как в **World of Tanks**, – а если мы чего и опасались, то именно того, что выйдет «**World of Tanks** на волнах».

У игры есть своя изюминка, но простор для развития остается. Тут реализовано и затопление трюмов, и палубные пожары, и пробоины, но ощущение того, что ты управляешь судном с сотнями человек экипажа на борту, куда слабее, чем в играх про парусники, например.

Корабли лишены экипажа, в панике снующего по палубе, они производят впечатление цельного – и довольно-таки маленького – куска стали. Умом-то понимаешь, что «Ямато» огромен вплоть до полной бесполезности, но в игре он кажется чуть ли не игрушечным. К счастью, это не лишает World of Warships ни азарта, ни увлекательности. ■

МЫ СО ВСЕЙ СИЛЫ ждем ремейк «Мор: Утопия» – обновленная версия играется необычно и может отпугнуть неофитов

ПЛОТВА НЕ ШЕВЕЛИТСЯ

КУРЬЕЗЫ И ПРОИСШЕСТВИЯ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В 2015 ГОДУ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

ВАЖНО ПОНИМАТЬ

Компания Konami, конечно, плохая и даже фотографироваться на фоне ее логотипа во время крупных игровых выставок грешновато. Во всяком случае, так принято думать: мол, выгнали талантливого человека, не дали толком закончить Magnum Opus. С другой стороны, посмотрите, что все-таки Konami сделала для Кодзимы и как долго его поддерживала. Компании тоже нужно как-то работать и на чем-то зарабатывать.

Не самый насыщенный скандалами 2014 год, как мы помним, закончился массовой популяризацией понятия «сексуальная объективация». Тогда о радикальной феминистке Саркисян написала не только профильная пресса и люди с «Фейсбука», но и, например, The New York Times. В 2015 году получилось примерно так же.

ПРОЩАЙ, ВИЗИОНЕР

Всего один драматический эпизод с участием геймдизайнера Хидэо Кодзимы, новость об уходе которого из его же студии Kojima Productions (с последующим расформированием команды) мы услышали в начале весны.

Вплоть до конца года эта ситуация развивалась как остросюжетный производственный сериал. Выяснилось, в частности, что из-за некоего конфликта Konami запретила руководству студии пользоваться корпоративным телефоном и почтой; попутно имя Кодзимы исчезло с сайтов и обложек игр серии **Metal Gear Solid**, а также из названия компании – Kojima Productions вмиг стала Konami Los Angeles Studio.

Затем стало известно об отмене **Silent Hills** – совместной игры Кодзимы и режиссера Гильермо дель Торо. Осенью Konami заявила, что Кодзима продолжает работать в компании, но ушел в длительный отпуск, – однако интересно, что утверждение это прозвучало после публикации в сети снимков с прощальной вечеринки в честь ухода разработчика из компании, где он трудился почти тридцать лет.

В декабре новостные ленты сообщили об окончательном разрыве автора с Konami. Студия Кодзимы заключила партнерское соглашение с Sony, по которому будет разрабатывать игру для PS4 – по словам японца, меньшего масштаба, чем пятая MGS, но яркую и новаторскую.

Это стало финальной главой затяжного конфликта, ключевой причиной которого, как не раз предполагалось в течение года, можно считать недовольство издателя методами работы Кодзимы. The Phantom Pain создавалась слишком долго, и при этом на благополучие самого геймдизайнера (в отличие от благосостояния верховного руководства) проект повлиять не мог: Кодзима получал твердый оклад, и его жизненный уровень мало зависел от успеха будущего продукта на рынке.

Я БЬЮ ЖЕНЩИН И ДЕТЕЙ

Остальные происшествия на фоне описанной ситуации носили уже локальный характер. Так, выход **Hatred** – в высшей степени жестокого шутера от поляков из Destructive Creations, открыто говоривших, что в индустрии прежде всего собираются быть злыми нонконформистами, – явно не вызвал ожидаемого эффекта.

Гораздо больше шумихи поднялось до релиза: от связи с Hatred публично открестилась Epic Games (шутер создан на их Unreal Engine 4), а главу Destructive Creations Ярослава Зелинского из-за невинного лайка на Facebook подозревали в симпатиях к неонацистам. В самой же игре быть плохим оказалось настолько скучно, что проект отделался позорным средним баллом на Metacritic. После этого о нем быстро забыли.

НИЗКИЙ ТАЗ РАДУЕТ ГЛАЗ

В центре похожего мелкого скандала оказался и отечественный проект **Bloodbath Kavkaz** – коллаж из провокационных юморесок, сочиненных дебютантами Dagestan Technology по мотивам сетевых мемов, преимущественно русскоязычных.

До релиза авторы дали профильной прессе несколько интервью, в которых представали смелыми смутьянами и балагурами; на секунду игра даже могла показаться пародией на **Hotline Miami**, иронизирующей над изнанкой российской идентичности, в частности, над национальным предрассудками. Но в итоге получил-

ARKHAM KNIGHT
наверняка еще несколько лет будут вспоминать как эталонный провальный порт на PC

ДО СТАРТА MIGHT AND MAGIC HEROES VII
разработчики чутко прислушивались к поклонникам, но от их гнева все равно не спаслись

ся именно что слепок вялых стереотипов – мемов про шапки FBI, шаурму и лезгинку, которые создателям кажутся яркими настолько, что не стыдно включать их несколько часов кряду.

При критически неостроумном сценарии игра еще и плохо работала, что окончательно превратило попытку пошутить в объект насмешек. Хотя отчасти задумку можно считать удавшейся – некоторое время творческий акт студии активно обсуждали в игровой прессе.

ИВАН, УГОМОНИСЬ

Чуть благопристойнее получилось с **Might and Magic Heroes VII**. Продолжение культовой серии многих порадовало. Другое дело, что речь исключительно о качестве самой игры, ведь с технической стороной вопроса проблем хватало.

Подозрения по поводу оптимизации возникли у игроков еще в мае, когда из-за технических загвоздок (вроде рассинхронизации в мультиплеере и перебоев в системе сохранения) авторы решили перенести бета-тест. С финальной версией, вышедшей через четыре месяца, все оказалось не сильно лучше. У кого-то новые «Герои» вылетали при запуске, у кого-то не включались вовсе. Кто-то жаловался на скверную работу лончера, другие не могли нормально играть мышкой. Были зависания, тормоза, артефакты картинки и проблемы с видеороликами. Словом, получать удовольствие от неплохой в общем-то игры решительно не удавалось.

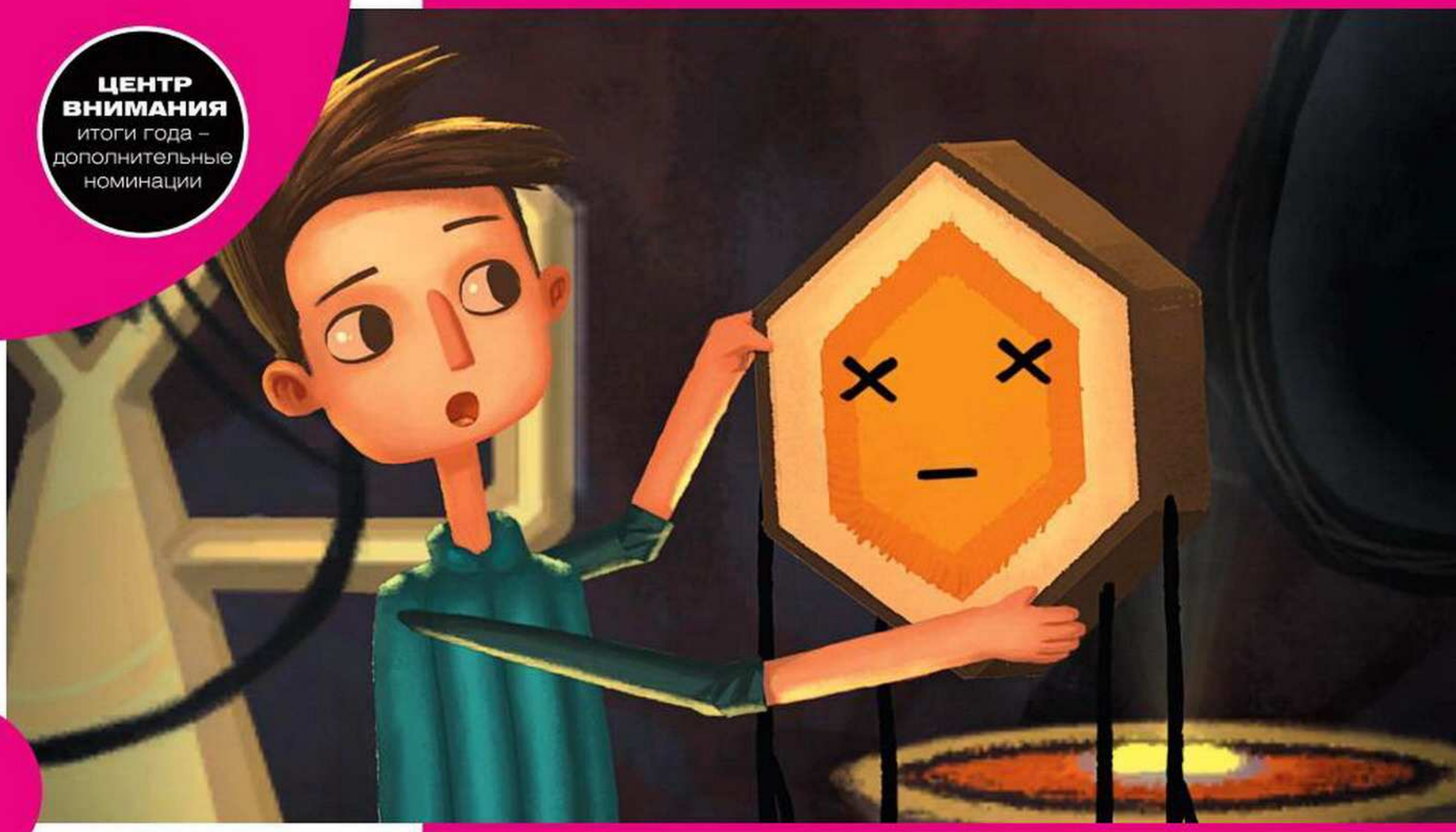
После нескольких увесистых патчей седьмых «Героев» удалось немного привести в чувство, но неловкий старт не забылся. А отрицательные отзывы в Steam до сих пор ощутимо перевешивают положительные.

РЫЦАРЬ ПЕЧАЛЬНОГО ОБРАЗА

Терпеливо ждать исправления технических ошибок пришлось и тем, кто решил поиграть в PC-версию **Batman: Arkham Knight**. Дождались они, впрочем, целого переиздания: объем недоработок оказался столь возмутительным (артефакты, баги, вылеты, исчезающие текстуры, низкий FPS и прочее), что игрокам вернули деньги за копию, а позже выпустили обновленную, якобы лишенную описанных минусов версию экшена.

Однако жалобы после повторного начала продаж продолжали поступать, и в Warner Bros. окончательно признали поражение, объявили о возврате средств за купленные копии до конца года и подарили несчастным обладателям PC-версии все прошлые игры серии вместе с DLC. Игроки едва ли простили компанию за этот инцидент.

До этого поклонников серии огорчили отменой выпуска коллекционного издания под названием Batmobile Edition (из-за низкого качества фигурки в комплекте), но позже об этом быстро забыли, – выяснилось, что могут быть беды и похуже, чем отсутствие модели бэтмобиля в коробке с диском. ■



BROKEN AGE
очаровывает своим первым актом и потом серьезно отталкивает тем, что творится во втором

РАЗОЧАРОВАНИЕ

ГРУСТНЫЙ СМАЙЛИК

ЯН КУЗОВЛЕВ, ОЛЕГ ЧИМДЕ, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК, АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

СТЕНА НЕПОНИМАНИЯ
Undertale, конечно же, знаковая игра, но вполне может оттолкнуть либо своим художественным исполнением, либо управлением. Проект может быстро разочаровать и отпугнуть – не каждому понравится достаточно сложный bullet hell ближе к концу истории. Это вовсе не повод бросать Undertale в первые же два часа, но серьезное препятствие для многих игроков.

Разочарования в нашей жизни почти неизбежны. Бывает, ждешь выхода отличной игры, а она оказывается всего лишь хорошей. Бывает, любимый разработчик глубокомысленных игр, выстроенных по логике сна, анонсирует пестрый и глуповатый экшен про самолетики. Бывает, расстраивают игроки, принимающие в штыки весьма неплохие решения разработчиков. И никогда не знаешь, что ждет дальше.

Иногда, например, случаются такие громкие провалы, что их бурно обсуждают игроки со всего света (взять ту же ситуацию с Konami и Кодзимой), но о них мы уже рассказали. Разочарование же – дело глубоко личное для каждого из нас, поэтому вместо общередакционного топа мы предлагаем четыре отдельных мнения наших редакторов.

ЯН КУЗОВЛЕВ: ШАПКИ И ГОНОЧКИ В DESTINY

В редакции я числюсь апологетом **Destiny** – зло вписываюсь во все конфликты и объясняю, почему в эпос про людей в разноцветной броне обязательно нужно поиграть. Это дорого мне обходится. Первый год у Destiny вышел очень неоднозначным: с каждым новым платным дополнением игра менялась, и в нее был стимул возвращаться, чтобы пострелять всяких инопланетных уродов.

Другое дело, что Destiny первого года все равно оставалась для лояльного игрока головной болью: нездоровый масштаб гринда при никудышной отдаче в **The Dark Below**, потом жуткое дробление статичных групп из шести человек на тройки в **House of Wolves**.

Ситуация исправилась с выходом масштабного дополнения **The Taken King** – в приключениях стражей хотя бы ненадолго появился смысл. Я даже завидовал тем, кто начал играть со второго года, – перед ними была уже совсем другая Destiny, такая игра, для которой с нетерпением ждешь новых дополнений, и они, по идее, должны были выйти.

Незадолго до релиза TTK в сеть утекли кадры из презентации Bungie. Помимо крупного дополнения, в планах стояли еще два. Но не судьба. Bungie объявила, что для Destiny отныне будут выходить только условно-бесплатные обновления с затеями вроде маскарада на Хэллоуин и гонок на ховербайках. В таких штуках можно участвовать всем, но коллекционные предметы, например гоночный альманах с рекордами, придется добывать за реальные деньги.

Я покупал The Taken King с расчетом на то, что вернусь еще два раза. Получил же относительно статичную игру «с шапками». Отвратительно. Тут важно то, что контент в Destiny делится на куски каким-то свинским образом: дредноут из TTK планировали добавить еще в релизную версию, игру порезали, мифологию вообще вынесли на сайт. Потерянные дополнения мы, скорее всего, обнаружим в **Destiny 2** – только не совсем понятно, в каком виде.

ОЛЕГ ЧИМДЕ: ЗАКРЫЛАСЬ INFINITE CRISIS

Я познакомился с жанром MOBA одним из первых в России: вместе с друзьями мы «брали на ночь» в прокуренном компьютерном клубе и резались в нечто, во что необычным образом преобразилась **Warcraft 3**. До сих пор мы с товарищем иногда запускаем DotA с ИИ Nightmare по локалке и играем; я тщетно пытаюсь нормально сыграть Рубиком, и каждый раз ничего путного не выходит. Но то иногда. На DotA, первой игре жанра (хотя и не игре вовсе, а лишь модификации), MOBA для меня и умерли – в той же колыбели, где родились.

Следом появилась **League of Legends**, но как бы я ни пытался ее полюбить – не вышло. Виной всему визуальный стиль: нет, ушастые звери и большеголовые кавайные девочки – это не мое. **Dota 2**, как ни странно, тоже не пошла. Честно? Ума не приложу поче-

ГЛАВНЫЙ СОВЕТ – меньше надейтесь на всякое, тогда будете чаще приятно удивляться

му. Немного зацепил **Smite**: LoL с видом сзади, да еще и боги разных народов мира. Играл запоем, но всего неделю.

И вот я запускаю **Infinite Crisis** – игру, которую все, включая моих коллег, нарекли порочным исчадием копипаста. Ну да, основа слизана у LoL, своих находок немного. Но меня это не беспокоило совершенно – здесь есть все ключевые герои любимых комиксов от DC, прекрасный баланс, приятный визуальный ряд, хороший саундтрек, здоровские умения у героев. Коллеги твердили: «Это же обыкновенный клон LoL, это умение – от того персонажа, а это – от этого». Но какая, в сущности, разница, кто что откуда спер? Либо ты любишь видеоигру, либо нет. **Infinite Crisis** я любил. Пока она не закрылась. Реквием играть на органе не стану, но чертовски обидно.

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК: ВСЕ ОЧЕНЬ ПЛОХО

Для меня весь 2015-й был годом сплошных разочарований, какое-то одно из них и не выбрать. **Bloodborne** выдала слишком малую дозу сюжета, чтобы по-настоящему заинтересовать в нем, и очень сильно подрезала крылья мультиплееру.

Life is Strange началась блистательно, но закончилась пшиком. **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** обещала увязать сюжетные линии Биг Босса и Солида Снейка и рассказать мрачную историю с табуированными темами – и не осилила ни того, ни другого. **Broken Age: Act 2** не просто оказалась скучной и даже не забавной, но и испортила любопытную завязку многообещающего первого акта.

Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls вышла довольно бестолковым «мидквелом», мало что давшим пониманию сюжетной линии серии. Расхваленная всеми **Undertale** отвратила меня непрекращающимся «петросянством». **Xenoblade Chronicles X** отбросила много замечательных начинаний предыдущей части и решила обойтись почти без сюжета.

SOMA вогнала своим геймплеем в невыносимую тоску, а ее история оказалась далеко не такой интересной и неоднозначной, как можно было ожидать. Томас Грип – замечательный теоретик в области современных и новаторских хорроров, но делом свои правильные тезисы у него, на мой взгляд, доказать не получилось.

И вообще. **Evolve** все еще не free-to-play. **Fallout** от Obsidian все еще не анонсирована. **D4: Dark Dreams Don't Die** – замечательная игра от создателя **Deadly Premonition** – провалилась в продажах и в Steam, и, судя по всему, мы так и не узнаем, чем закончится эта история. Жизнь – тлен.

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ: СИНДРОМ ЗАНИЖЕННЫХ ОЖИДАНИЙ

Чтобы в чем-то разочароваться, нужно сперва на что-то надеяться. А я ни на что не надеялся. В **Fallout 4** сквер-ные диалоги – так это ж Bethesda. «Герои» неинтересные и глючат – так они давно перестали быть интересными и глючили всегда. **Hearts of Iron 4** перенесли на следующий год – так это вообще крутой сюрприз, Paradox и правда пытается сделать игру для людей!

Я сейчас изо всех сил пытаюсь вспомнить хоть что-то, что пошло вразрез с моей картиной мира. Так себе получается. Ну, наверное, от **Hatred** я ждал, что в нее будет хотя бы не скучно играть. От **Evolve** – что она не выдохнется через пять часов. От второго акта **Broken Age** – что до него мне будет хоть какое-то дело. Что там еще?

Да все. Про меня часто говорят, что я сноб и брюзга, но, когда вокруг все страдали о цвете кожи Гермионы и ушах Кайло Рена, я понимал, что у меня в этом году причин шуметь почти не было. Приятных открытий оказалось гораздо больше, чем разочарований, да и разочарования какие-то несерьезные. Хороший год. ■

НОВАЯ СТАРАЯ ШКОЛА

ИГРЫ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ ТАК, КАК «УЖЕ ДАВНО НЕ ДЕЛАЮТ»

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

ПРЕЛЕСТЬ УПАДКА

Age of Decadence – игра-метафора, искусно вплетающая в сюжет и мир свою сущность и идею. Реликт времен «старой империи» – не то квест, не то ролевка, зубодробительная и малопонятная современному обывателю. Однако тому, кто владеет «древним знанием» и отличается терпением, она открывается со всех сторон.

Если 2014 год можно было назвать годом возрожденной классики, то 2015-й вполне заслужил имя года «старой школы». Года игр, которые вспоминают и развивают старые идеи, принципы и механики, – то есть делают ровно то, про что сейчас модно говорить «так уже не делают».

Разумеется, когда мы мечтаем о, скажем, современной **Baldur's Gate**, то подразумеваем, что хотим увидеть такое же красивое, масштабное, но при этом проработанное до последней детальки приключение. А вовсе не желаем, как встарь, переигрывать по сорок раз стычку с зачуханным гоблином просто потому, что тот раз за разом выкидывает на кубике «критическое попадание» и укладывает нашего героя одним ударом, – даром что такого в первой Baldur's Gate тоже было хоть отбавляй.

ТА САМАЯ PILLARS OF ETERNITY

И лучше всех это поняла Obsidian Entertainment. Ее **Pillars of Eternity**, наследница *той самой* ролевой классики конца девяностых, не копирует своих идейных предков, а развивает их идеи, попутно избавляя от типичных ляпов геймдизайна.

От Baldur's Gate здесь путешествия по огромному проработанному миру, от **Icewind Dale** – сражения, требующие вдумчивого планирования и аккуратного использования умений всех членов команды, а от **Planescape: Torment** – запутанный сценарий на тысячи страниц, с ветвистыми диалогами и глубоким копанием в душах напарников.

Это отнюдь не идеальная ролевка – скажем, мир здесь статичен, и там, где вы прошли, потом делать уже нечего, – но это пример очень правильного использования классических идей. Игра показывает, чем эти идеи вообще хороши и почему их нужно развивать.

НОВЫЙ SHADOWRUN

То же самое можно сказать о **Shadowrun: Hong Kong**. Последняя часть новой трилогии **Shadowrun** не смогла преодолеть планку, установленную в прошлом году **Shadowrun: Dragonfall**, но это все равно замечательная ролевка, которая умело пользуется своей вселенной и берет из нее ровно то, что нужно для игры.

А еще это, пожалуй, самая «болтливая» игра в трилогии: разговоров здесь *очень* много, а фирменная диалоговая система (реплики зависят не только от умений персонажа, но и от знания им «этикета» разных социальных групп) используется на всю катушку. Никогда не угадаешь, где герою пригодятся манеры высшего общества, где – бандитские «понятия», а где вообще можно блеснуть чародейскими навыками или знанием компьютерных систем.

БЕСПОЩАДНАЯ THE AGE OF DECADENCE

Но по проработанности диалогов всех в этом году за пояс заткнула **The Age of Decadence**. К ней часто применяют эпитеты вроде «привет из прошлого» или «подарок для ценителей старой школы», и это действи-

PILLARS OF ETERNITY
выглядит максимально доступно, но страдать вы начнете уже во втором подземелье

тельно подарок, но никак не привет – потому что даже в прошлом так не делали.

Да, как и легендарные хиты прошлого, игра не церемонится с игроком, не боится напоминать, что главный герой не менее смертен, чем любой из его вероятных противников, и не стесняется ставить в ситуации, из которых еще поди придумай, как выпутаться...

Даже легендарная **Fallout 2** (ее, как известно, можно пройти без единого выстрела) обходилась одним навыком красноречия, а не разделяла его на обходительность, убедительность, умение притворяться кем-то другим и знание типичных городских «разводок».

Каждый второй разговор в The Age of Decadence может превратиться в целый текстовый квест, который убийца пройдет, ткнув собеседнику кинжал промеж ребер, а опытный дипломат – навешав на нужные уши лапши. Правда, увлекшись глубиной игры, авторы забросили длину и ширину: прохождение занимает пару вечеров, а города и локации тут полупустые. Зато можно пройти игру несколько раз – и даже придется, потому что узнать всю подноготную с одного раза просто невозможно.

Ролевыми играми «старая школа» не ограничивается, и это замечательно продемонстрировала белорусская пошаговая стратегия **«Легенды Эйзенвальда»**, которую ее авторы определяют как «симулятор странствующего рыцаря». Замечательная помесь **King's Bounty** (потому что о рыцаре, путешествующем во главе своего отряда) с **Disciples 2** (потому что каждого солдата нужно холить, лелеять и повышать в звании) и самую капельку – с **Mount & Blade** (потому что, пока мы все это делаем, дела в мире вокруг нас идут своим чередом) берет за основу европейский фольклор, как в «Саге о Рейневане» Сапковского. Восхитительная штука для тех, кого не смутит очень неказистое техническое исполнение.

SHADOWRUN
не разочаровывает уже несколько лет подряд, хотя Harebrained Schemes по сути делают одну и ту же игру

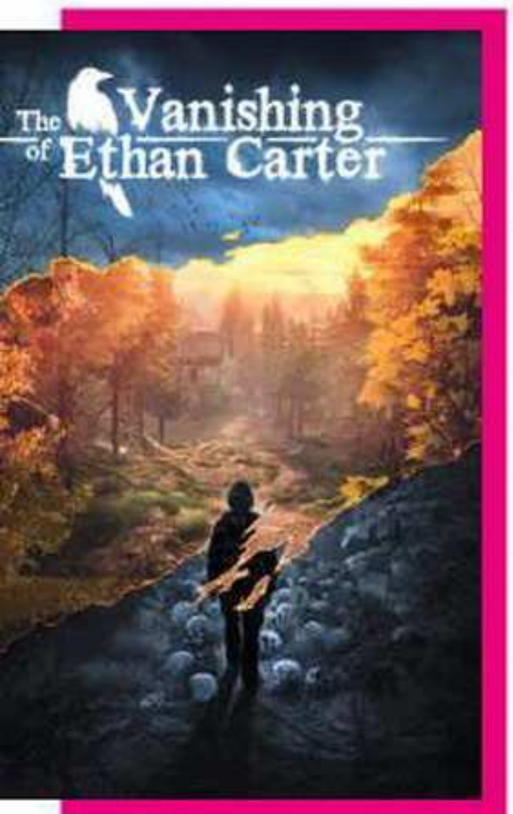
Список можно продолжать еще долго. При желании к «старой школе» можно причислить даже **Ori and the Blind Forest**, ведь, невзирая на волшебную, сказочную атмосферу, это сложный и глубокий платформер, опирающийся на идеи старушки **Metroid**.

Но мы этого делать не станем. Просто потому, что все без исключения современные релизы в той или иной степени опираются на идеи из старой классики – независимо от того, развивают они их или, напротив, пытаются отойти от них подальше. А игры, что позиционируют себя как «олдскул», просто-напросто показывают нам *другие* варианты развития этих идей – не те, что мы привыкли видеть в последние годы. И, черт побери, как же нам нужно побольше таких вариантов! ■

ПЕЙЗАЖ

ГОРОДА, ПОЛЯ, ДЕРЕВНИ, КОШМАРЫ

АРТЕМ МАЛЫШЕВ



ФОТОГРАММЕТРИЯ
С помощью технологии трехмерного фотосканирования авторы The Vanishing of Ethan Carter оцифровали местечко Крконоше в горах Польши. Железнодорожный мост, церковь, дамба – все это существует на самом деле. История про детектива и мальчика вышла в этом году на PS4 и получила незначительный ремастер на PC – это до сих пор безумно красивая игра.

Когда запускаешь дорогую современную видеоигру, в голове часто всплывает вопрос – а будет ли она так же хорошо выглядеть лет через десять? Наверное, вряд ли. И это странно, ведь игра – не фотография или картина, чтобы цвета могли поблекнуть от времени, слой масляной краски растрескаться, а бумага пожелтеть и обтрепаться.

Но откройте сейчас какую-нибудь **Half-Life 2**, «величайшую игру всех времен». С точки зрения графики ее каждая вторая инди-забава на Unreal Engine переплюнет. Только вот, увидев отражение серой многоэтажки в осенней луже где-нибудь в богом забытом спальном районе, почему-то вспоминаешь именно угрюмый Сити-17. Стареют технологии, но не работа художников.

Мы свели воедино то, чем запомнятся игры 2015 года, даже когда окончательно устареют.

ГОТЭМ ПОД ДОЖДЕМ В BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Готэм отличается от других городов из комиксов. Он как будто взят из альтернативной истории, где развилка случилась где-то в тридцатых годах прошлого века.

Для **Arkham Knight** город строили больше трех лет. Арт-директор игры Дэвид Хьюго рассказал, что команда придумывала Готэм так, будто сама собиралась в нем жить.

«Сначала мы представили, что нужно обычным людям для обычной жизни, и только затем вписали это в грандиозную готическую архитектуру, – пояснил он. – Добавили неоновые вывески, рекламные щиты, представили, какие там могут быть магазины. И каждый добавленный нами элемент ставит общую картину в некотором смысле вне времени. Нельзя сказать, когда это происходит – двадцать лет назад или десять».

В Batman: Arkham Knight дух Готэма можно ощутить, даже если на переднем плане нет силуэта Бэтмена, а в небо не светит прожектор с летучей мышью.

ВИКТОРИАНСКИЙ КОШМАР ЯРНАМА В BLOODBORNE

У города Ярнама в этом году была большая конкуренция. Сначала вышел **The Order: 1886**, где графика и окружающий мир – главная визитная карточка. В конце года появилась **Assassin's Creed: Syndicate** – игра, которую стоит купить, просто чтобы посмотреть на реконструкцию викторианского Лондона.

В **Bloodborne** атмосферные пейзажи даже не в приоритете. Тут только попробуй заглядеться на горизонт, и всё, ты труп. Мир – тоже не самоцель. Как говорил создатель игры Хидэтака Миядзаки, это средство, чтобы не слишком далеко отойти от сражений в средневековом стиле и при этом с чистой совестью добавить стрельбу, не уклоняясь в сторону шутеров.

Но, видимо, From Software даже фоновые вещи считает нужным делать на высочайшем уровне. Удивительно, но Ярнам получился куда атмосфернее городов в тех проектах, где упор именно на тягучий викторианский дух.

ДИКАЯ ПРИРОДА В «ВЕДЬМАКЕ»

Если бы иллюстратор Иван Билибин жил в наше время, место ведущего художника в команде, работающей над третьим «Ведьмаком», точно занимал бы он. И вот тогда... ничего для игры не изменилось бы. Потому что она *уже* выглядит так, будто легендарные картинки из сказок про Бабу-ягу и Кощея Бессмертного ожили на экране и сменили мультяшность на реализм.

Удивительно, как при невероятного размера здешних просторах сумело сохраниться ощущение уникальности и живости в каждом квадратном метре. Кажется, что, даже если полностью отключить интерфейс, через пару дней начнешь находить дорогу по деревьям, уступам или мху на пнях. Чуять грозу по порывам ветра. Понимать, что рядом леший, когда трава слишком низко пригибается к земле. Предсказывать ясный день по цвету заката.

Конечно, это не так (вроде бы...). Но в том и сила команды разработчиков: они заставили нашу фан-

СОЗДАТЕЛИ «ВЕДЬМАКА» дотошно относятся к отображению природы и часами наблюдают за погодными эффектами (и за животными) на YouTube

В ИНТЕРЬЕРАХ Life is Strange ворох мелочей, что рассказывают историю

тазию выйти за пределы технических ограничений игры. Когда в Велене дождь – действительно чувствуешь, как вода хлюпает в сапогах, и душу поглощает хандра. Забираешься на вершины Скеллиге – и ноздри по-настоящему щиплет горный мороз. И вот это впечатление устареет, лишь если появятся нейроинтерфейсы с запрограммированными ощущениями. Не раньше.

ИДЕАЛЬНАЯ АНГЛИЙСКАЯ ГЛУБИНКА В EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Самое необычное в этих пейзажах то, что они про конец света. Возникает порой в играх ощущение, что апокалипсис наступил после масштабной пьянки и припорошил бардак радиоактивной пылью. Здесь же кажется, что в свои последние часы люди занимались не тем, что написано в сценарии, а массовой генеральной уборкой. Вокруг мило, пустынно, превосходные дороги, подстриженные кустики, красные телефонные будки на фоне белоснежных домов. С какого ракурса ни сделай скриншот – впору вставить в рамку и повесить на стену. Рай для социофоба-созерцателя.

ИНТЕРЬЕРЫ В LIFE IS STRANGE

Вся **Life is Strange** выглядит как конфетка, сделанная из ничего. Dontnod с разбегу ворвалась в высшую лигу индустрии, пролетела ее насквозь и повисла над пропастью банкротства. Но вдруг получила еще один шанс. С условием, конечно, – сделать хорошую игру быстро и дешево. Дыры, кроме как талантом, закрывать было нечем.

И первый же эпизод произвел фурор. Простейшая графика, но сколько деталей! Как будто дефицит ресурсов вдруг разбудил творческий вулкан. Входишь в комнату любого из героев, чтобы найти нужный предмет, и... да там сам черт ногу сломит! Стол завален, на полу груды хлама, стены обвешаны так, что обоев не видно, – и все уникальное, говорящее само за себя, будто эту комнату на самом деле обживали годами. Рыщешь в доме Хлои и боишься лезть в шкафчики – не вляпаться бы во что-нибудь эдакое; разгоняешь перед лицом пыль и запах курева... Когда игра опирается на голый дизайн, там даже устаревать нечему. ■

МУЗЫКА

САМЫЕ ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ИГРОВЫЕ МЕЛОДИИ 2015 ГОДА

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

ДО КОНЦА
Саундтрек – самая близкая к классике из всех современных форм музыки. Как симфонии былых веков, он рассказывает историю, сложенную из маленьких сценок. Пройдите любую игру, затем включите по порядку ее треки, и сюжет пролетит перед глазами за час – с завязкой, всеми поворотами и концовкой. В Undertale как раз такой.

В 2015 году нашему музыкальному слуху было чему порадоваться. Для любителей классических высокоуровневых оркестровок вышли **Fallout 4** и **Halo 5**. Чудесный контраст с ними составила музыка к «**Ведьмаку**», из которой так и сочится индивидуальность и колорит.

Хочется поблагодарить Crystal Dynamics за то, что для Лары Крофт спела Карен О, пусть то была и не лучшая ее песня. И особенно прекрасно, что в индустрии появляется все больше редкостных музыкальных талантов – например, Тоби Фокс с его **Undertale**, где он и автор игры, и композитор. Не разочаровывает и старая гвардия – как Дэнни Барановски с саундтреком к **Crypt of the NecroDancer**.

Но подробно мы расскажем лишь о нескольких самых выделяющихся, на наш взгляд, композициях этого года.

CHUCK RAGAN – THE FLAME IN THE FLOOD

В сентябре в ранний доступ Steam вышла **The Flame in the Flood**, очаровывающее произведение про путешествие на речном плоту по разрушенной природным катаклизмом Америке. Деньги авторы собирали на Kickstarter, и не стоит удивляться, если треть всего им дали за один только саундтрек. Одноименная с игрой песня Чака Рагана – одно из лучших сопровождений для геймплея в этом году.

Сотрудничество здесь завязано на давнюю дружбу. Сейчас художник проекта Скотт Синклер уже ветеран индустрии, но много лет назад он рисовал обложки альбомов для молодого Рагана и его панк-группы Hot Water Music.

Теперь Раган поет пронизанный духом американской глубинки, сильно повзрослевший фолк-рок, и для игры Синклера это самое то. Как рассказывает Раган, он ни разу не писал музыку по заданной концепции – только спонтанно, «что есть на душе, то и пою». Здесь же он тщательно пропускал через себя идеи разработчиков и атмосферу и долго, постепенно шел к результату.

А получилось так, будто все сделано в едином душевном порыве. Это и не странно, ведь мать Рагана – проповедница и певица. Мало какой жанр оставляет на музыкантах столь же сильный отпечаток, как госпел. Даже если музыкант не религиозен. Куда-то в самые основы исполнения и сочинения закрадывается совершенно особый способ выражения эмоций. Если песни печальны – они будут изливать из себя боль даже при общем спокойном настроении и подвижном темпе.

И вот на экране мультяшная девочка с собакой плывут на утлом плотике, а каждая секунда чуть ли не выжимает слезу. Одним трейлером с одной песней эти люди сделали больше, чем все симуляторы выживания, выразив главную идею жанра – как заблудшая душа ищет спасения.

MICK GORDON (FEAT. TEX PERKINS) – THE PARTISAN ДЛЯ WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

В прошлом году Bethesda переписала для **The New Order** поп-музыку шестидесятых так, будто ее сочиняли нацисты. Это был поразительный в своей расточительности шаг к проработке мира. Но результат звучал как любопытная пародия, к тому же на грани фола. Дальше маркетинга она почти не зашла.

В дополнении **The Old Blood** композитор Мик Гордон подошел к переписыванию классических песен совсем с другой стороны. Он взял не самую известную песню The Partisan, оригинал которой сочинил в 1943 году выживший во время немецкой оккупации француз. Если представить, что за каждой строчкой скрыта правда, то последние остатки комичности вышибет из игры как пробку. Послушаешь – и хочется в каждого фашиста палить, как герой Тиля Швайгера в финале «Бесславных ублюдков».

К выразительным словам Гордон добавил своей фирменной тяжести, благодаря которой его скоро начнут узнавать. Тихое вступление, грубый мужской голос, явно исходящий из подлинно луженой глотки. И когда песня набирает обороты, ощущение создается такое, будто огромный монстр выметнулся из скрытой в полутьме клетки и повис на железных прутьях, брызжа

THE FLAME IN THE FLOOD
звучит тепло и приятно, но любая ошибка напомнит о том, что мы играем в симулятор выживания

В ПРОШЛОМ ГОДУ
мы честно оценили Nuclear Майка Олдфилда – умеет же Хидэо подбирать исполнителей

слюной. А прутья клетки – это динамики колонок. Тут уж впервые порадуешься, что колонки так себе, иначе этот звуковой порыв точно распахнул бы портал в ад.

Если посмотреть, как работает Мик Гордон, можно почувствовать себя одновременно жутковато, неуютно и восхитительно. Его видео и фото из студии – это бесконечные цепи синтезаторов, процессоров, примочек, цифровых и аналоговых, разобранные поливоксы, катушки, всякие диковинные штуки, сумасшедшие космические звуки и эксперименты. Даже гитара, громыхающая в The Partisan, – это редкая восьмиструнная зверюга ограниченной серии, чье звучание еще и пропущено через умопомрачительную обработку.

Доходит до смешного: Гордон снимает монитор во время работы, а там из волны звука проступают пиктограммы. Что он запишет для **Doom**, страшно представить. Но, судя по звуку, кибердемоны в надежных руках.

CARPENTER BRUT – ROLLER MOBSTER ДЛЯ HOTLINE MIAMI 2

Hotline Miami – одна из главных историй успеха среди инди. Два паренька, которые и игры-то делать не умеют, ваяют на коленке то, что сами считают классным, и неожиданно переворачивают мир. Но в отличие от других они своим взрывом ненароком задели и соседнюю инди-индустрию.

Сотни музыкантов стали присылать разработчикам свои треки, и многие из них вошли во вторую часть. **Wrong Number** сделала то, что и должны делать современные инди-игры, – собрала в себе мощную подборку близкой по духу музыки. Жесткой электронщины в духе восьмидесятых – от парней, которые эти восьмидесятые видели только в кино.

Но лучший кусок для саундтрека разработчики отыскали сами. Они написали французскому музыканту Карпентеру Брюту и взяли его трек для трейлера, а затем и еще несколько штук для игры.

По духу Брют подходит идеально. Ценитель Джона Карпентера и фильмов восьмидесятых, группы Depeche Mode и жесткого heavy metal, он смешал свои увлечения в злую электронную смесь. Как он сам говорит, насилие и агрессия не нужны в реальной жизни, но отлично подходят для творчества. Он берет свое желание размозжить кому-нибудь голову и выливает его в музыку, оставаясь в жизни «добрым домашним парнем».

Из Roller Mobster эта злая энергия бьет по ушам до крови и расщепляет душу на миллион частиц чистого адреналина. При этом качество на удивление высокое. Колючая смесь яростных синтезаторов звучит настолько гармонично, что хочется слушать и слушать – лишь бы понять, как у него так получилось.

DONNA BURKE – SINS OF THE FATHER ДЛЯ METAL GEAR SOLID V

Хотя игра вышла только осенью, ее заглавная песня заслушана до дыр еще с E3 2013 года. К счастью, в этом году она обрела новый оттенок. Во-первых, появилась полная версия. Во-вторых, Донна Берк записала роскошное живое исполнение, которое еще пару дней будет звучать в голове как заведенное. В-третьих, конечно же, наконец-то явлен во всей полноте игровой контекст для этой музыки.

Однако вот это «в-третьих» подарило ту же фантомную боль, что и вся игра. Худшего момента для этой мелодии было просто не найти. Герои говорят, молча слушают песню, как будто она включилась не на фоне, а в приемнике их машины, а затем как ни в чем не бывало продолжают разговор. Лучше бы она так и осталась музыкой из трейлера... Зато вариации вписались отлично. Оркестровая версия растворяется в медитативном начале финала первой главы, а песня Тихони выжимает слезу в одной из десятка ложных концовок.

Но тема оказалась настолько впечатляющей, что умудрилась не просто не надоесть за два года повторных просмотров трейлера, но и вытянула на себе все впечатление от саундтрека готовой игры. Потому что из десятка лицензированных треков ко двору пришелся разве что кавер Man Who Sold the World. Почему-то он смягчает боль, вызванную истерзанным сюжетом, придавая ему немного мистической глубины.

Остальные же песни из восьмидесятых звучат так, будто суровый парень Снейк любит втихаря поколбаситься под A-HA, но никому об этом не говорит. Ощущения эпохи мелодии, увы, не дают. ■

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

ПАРАД ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ ИГР УХОДЯЩЕГО ГОДА

ЯНА ЛЯСНИКОВА

В ТВОЕЙ ГОЛОВЕ

Серия Arkham сделана людьми, которые всей душой любят вселенную Темного рыцаря и не боятся подать ее в том свете, в каком считают нужным. Это большие, красивые, эпичные игры, которые показывают Бэтмена намного лучше и характернее, чем фильмы Нолана.

Сильных персонажей 2015 год подарил нам в избытке: тут и Таос из **Pillars of Eternity**, и фазовый кузнец Каракс из **StarCraft 2: Legacy of the Void**, и почти каждая живая душа в **Undertale** и **Tales from the Borderlands**, и многие-многие другие. Давайте вспомним некоторых из них.

ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦА ВРЕМЕНИ

Первокурсница Максин Колфилд кажется скромной и застенчивой, и не удивительно, ведь большая сила подразумевает большую ответственность. Отзывчивая девушка изменяет ткань времени, чтобы помочь друзьям, чтобы сделать мир лучше, и постоянно терзается страхом за возможные последствия.

Ей откровенно не хватает жизненного опыта, и то, что кажется очевидным нам (в частности, личность главного злодея), не всегда укладывается в голове у нее. И все же она умна не по годам – а то страшно представить, что случилось бы, кабы сверхъестественные способности Максин достались бесшабашной Хлое, Виктории или Прескотту.

Макс не назовешь секс-бомбой (вспомните нашу подборку героинь 2014 года), но она и не должна быть такой. Все очарование Максин – именно в ее безыскусности, в подростковых футболках и фенечках на запястьях.

Но, несмотря на тихий характер, она очень даже себе на уме. И пусть мужчины продолжают ругать **Life is Strange** за то, что выбор в игре ни на чем в итоге не сказывается, девочки-то знают, что LiS не столько игра, сколько мечта. Юная мисс Колфилд удачно соединяет в себе черты, которыми желают обладать сотни, а то и тысячи застенчивых подростков по всему миру, потому что она не *герой*, а обычный человек.

ЛЬВЕНОК ИЗ ЦИНТРЫ

Встречи с Цири мы ждали с самого анонса первого «Ведьмака». В отличие от Максин Колфилд, она полноправная владычица времени и пространства. Но этот дар стал и ее проклятием. Изо дня в день она бежит. Бежит от эльфов, от Эмгыра, от Дикой Охоты. Даже минутная остановка в пути по миру «**Дикой Охоты**» отмечена кровавым следом...

Но как же она хороша собой! И даже шрам, глубоко прочертивший девичью щеку, ничуть ее не портит. А колючий взгляд, которым Дитя Предназначения одаривает незнакомцев, смертоноснее меча. И все же душа ее подобна цветку. Она отчаянно нуждается в ласке и совете, ведь за смелостью, выносливостью и боевым мастерством скрывается ранимое, смятенное сердце, которому способен даровать покой лишь один человек – ее приемный отец Геральт.

ПОКОРИТЕЛЬНИЦА СИБИРИ

Несмотря на почтенный возраст серии, Лара хорошеет с каждым днем. Теперь ее милое личико украшает легкий морозный румянец, а в волосах поблескивает бриллиантовая крошка инея. Но за женственной внешностью знаменитой авантюристки скрывается вполне мужской характер, который эффектно контрастирует с аристократической красотой.

Лара Крофт живет по принципу «вижу цель – не вижу препятствий». Раздираемая внутренними про-

ЦИРИ
от эпизода к эпизоду растет в силе и это очень здорово показано в игре

тиворечиями, она все же отправляется в погоню за мечтой – искать град Китеж. И перед ее решимостью отступает ярость ледяной пурги, кровожадные дикие звери и любые противники.

Вооруженная луком и стрелами, героиня **Rise of the Tomb Raider** кажется воплощением богини охоты Артемиды. Лара без раздумий задаст перцу любому, кто встанет на ее пути, но при этом она остается преданным делу ученым, изящной девушкой и истинной дворянкой.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВОСЕК

Мир видеоигр не обходится без роботов, андроидов и киборгов. В прошлом году в наш список попал протагонист **The Talos Principle**, теперь вот – Саймон Джаретт из **SOMA**, хотя последний и не робот, который учится быть человеком, а человек, заключенный в тело робота.

Проблемы восприятия собственного бытия уже давно будоражат человечество, и Frictional Games сделала вполне удачный вклад в игровое наследие. В центре событий – простой житель Торонто, попавший в автокатастрофу. Он приходит в себя на подводной станции. Последнее, что он помнит, – как пришел на сканирование мозга.

И хотя игрок намного раньше понимает, что представляет собой новый Джаретт, наблюдать за прозрением героя очень интересно. Саймон-робот отнюдь не красавец, да и видим мы его всего пару раз, но в виртуальном мире «Ковчега» он вновь становится собой, пусть цена этой *трансформации* – вечное счастье для одного и вечное одиночество для другого.

БОРЕЦ С ПРЕСТУПНОСТЬЮ

Томас Уэйн просил сына не бросать Готэм на произвол судьбы, и тот выполнил просьбу. Если Геральт берет плату за свою деятельность, то гуманист Брюс Уэйн делает грязную работу, не ожидая даже благодарности. Конечно, ведь легко быть добрым и щедрым, если ты миллиардер.

Но это не отменяет заслуг Бэтмена перед населением Готэма. В который раз местные злодеи замышляют недоброе, но бесстрашный Брюс вновь надевает суперкостюм, садится за руль фирменного бэтмобиля и отправляется вершить правосудие.

Кстати, Бэтмену есть чем похвастаться и помимо сказочного богатства, врожденного чувства социальной ответственности и острого ума. Например, каменным прессом и волевым подбородком. А под маской летучей мыши скрывается лицо, достойное журнальной обложки. Мы с удовольствием взглянули бы на мистера Уэйна в рекламе пены для бритья, а ему такая работа, вероятно, пригодится, если верить концовке **Batman: Arkham Knight**.

САНИТАР ЛЕСА

Смелый воин, искусный наездник, похититель женских сердец и заботливый отец – встречайте, Геральт из Ривии, герой, который, по большому счету, в представлении не нуждается. Ведьмак молчалив, как настоящий мужчина, но и за словом в карман не полезет. Крепкое словцо, слетающее с его губ в разгар бурной драки, столь органично вписывается в образ Белого Волка, что и в голову не приходит журить разработчиков **The Witcher 3: Wild Hunt** за нецензурную брань.

Геральт не любитель телячьих нежностей и порой ведет себя с женщинами как неуклюжий медведь. В ухаживаниях за Шани ему, например, помогает призрак-ловелас. Но женщинам он все-таки нравится, и не только наличием шрамов и мускулов, но и умением выслушать, дать совет, а иногда и вовремя промолчать. Вспомните хотя бы его беседы с Йеннифэр.

Еще одна привлекательная черта ведьмака – обостренное чувство справедливости. Он убивает чудовищ, которые зачастую прячутся под маской не монстра, а человека. ■

ЛАРЕ
в Rise of the Tomb Raider веришь больше, чем взволнованной девочке из прошлой игры

РОГА И ВАНИЛЬ

ГЕВОРГ АКОПЯН

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Я никогда не был поклонником сериала, не прошел ни одну игру целиком, но пятая часть попала в моем случае во все нужные точки. Обожаемый мной стелс здесь именно такой, какой нужно, – многовариантный, богатый на возможности, быстрый, но не навязываемый железной рукой дизайнера; заметят так заметят, разберемся. Предпочтительнее, конечно, чтобы не заметили.

Управление – лучшее, что было в жанре. Контролировать Снейка настолько легко, что кажется, будто между тобой и героем на экране нет мостика в виде геймпада. Он просто понимает, чего ты хочешь от него добиться, и делает это: кувырки, прыжки в траву, перекаты, мгновенное выхватывание пистолета, изменение скорости, позиции… Все происходит максимально быстро, но при этом плавно, кинематографично. Может, Кодзима потому не стал делать так много роликов в пятой части, что самые банальные, рутинные эпизоды из его игры напоминают фильм? Не знаю.

Но знаю, что у него получилась невероятно затягивающая игра, которая, кажется, наделена высоким смыслом. В **«Assassin's Creed: Синдикат»**, зачищая район за районом Лондон, ты понимаешь, что занимаешься черт знает чем. Но **MGS V** создает впечатление, что за каждым вызволенным пленником скрывается какая-то маленькая победа в морализаторской войне Биг Босса с самим собой. И тебе почему-то хочется в ней участвовать.

THE PHANTOM PAIN можно не любить за сценарий, но в плане механики игра получилась удивительной

LIFE IS STRANGE

Сериал про проблемы девочек-подростков, экспериментирующих с наркотиками и собственной сексуальностью, стал одним из главных видеоигровых событий этого года. Спрятав за трюками со временем и прочим мистицизмом древние как мир проблемы юных умов, французы из **Dontnod** сумели создать весьма убедительное и самобытное отражение современной реальности в формате игры. Эсэмэски в главном меню игры раскрывают отношения между персонажами, статусы в Facebook позволяют узнать предысторию тех или иных событий, а судьбы ломаются из-за одного-единственного видео на популярном видеохостинге.

ROCKET LEAGUE

Rocket League попала в мою подборку просто потому, что за ней я провел больше всего времени в этом году.

Есть две команды машинок с нитро, есть ворота, есть мяч. И есть корректная физика. На выходе имеем киберспортивный снаряд удивительной мощи, который очень прост в освоении, постоянно преподносит сюрпризы и позволяет бесконечно развиваться. К тому же – и это критическое отличие Rocket League от других киберспортивных игр – техникой мастеров могут наслаждаться даже люди, бесконечно далекие от видеоигр. Потому что нет зрелища доступнее, чем тяжелый фургон, на последнем запасе нитро засаживающий мяч в «девятку» после тройного сальто.

Одно из главных откровений последних двенадцати месяцев. Ни в коем случае не покупайте Rocket League. Грозит парой сломанных геймпадов. ■

КОСМОС И ПАДЕНИЕ

ЯН КУЗОВЛЕВ

DOWNWELL

Мальчик падает в колодец и вскоре опускается в такую адскую бездну, что страшно даже представить: на пути вниз попадутся скелеты, моллюски и чистого зла сгустки.

На ногах у парня нечто более модное и функциональное, чем кроссовки Yeezy от Канье Уэста, – из обуви торчат стволы. Дальше вы уже и так все поняли – будет затяжное падение с элементами акробатики и расстрелом чудовищ. Выстрелы тормозят спуск и делают больно злу, боезапас ограничен и восполняется прикосновением героя почти к любой поверхности – неважно, монстр это или просто твердая земля.

Поначалу выходит неловко – цепляешься за каждый уступ и аккуратно расстреливаешь врагов. Чуть позже приходит осознание: играть нужно на кураже и соединять убийства в комбо – за цепочки дают дополнительное здоровье и повышают максимальный боезапас. Выходит, что даже самая первая, спокойная стадия игры актуальна и серьезно может повлиять на финал падения. Словом, у **Downwell** простая механика и правила, но освоить ее с наскока не получится. По этой же причине я достаточно долго играл в **Nuclear Throne** – более злую и агрессивную версию **The Binding of Isaac** с мутировавшими стероидами на ножках и плотоядными цветами.

DOWNWELL
может смело побороться за звание самой аддиктивной игры года

DESTINY: THE TAKEN KING И РЕЙД KING'S FALL

Игра про невыносимый гринд стала для меня одновременно событием года и разочарованием. 2015-й я начал в диком унынии, из которого меня вытащила **Destiny**, но к концу лета эпос про людей в разноцветной броне начал немного утомлять.

С **The Taken King** интерес к игре вернулся – во многом из-за рейда King's Fall, который требует от шести участников максимальной сработанности: разговаривать во время спасения галактики приходится едва ли не больше, чем стрелять по инопланетным ужасам. Представьте передачу «Форт Боярд», только вместо того, чтобы веселить карлика Паспарту и с отвращением запускать руку в банку с пауками, вы должны сразить трансгендерное божество размером с многоэтажку. В общей сложности на King's Fall и многие победы над Ориксом у меня ушли десятки часов – и это были самые потрясающие и нервные моменты, которые может подарить тебе видеоигра.

Хотя отдаю себе отчет, что такие же ощущения у меня могли бы возникнуть и в любой другой MMO с рейдовыми активностями, просто Destiny по некоторым причинам стала первой такой игрой. В 2015-м я был настолько одержим Destiny, что даже начал немного понимать бесноватых фанбоев других проектов: что бы сейчас ни придумали в Bungie, мне уже будет все не то и все не так. Но следующую игру в серии про гардианов я все равно куплю, полюблю всей душой, а потом возненавижу. ■

ДВЕРИ НЕ ТУДА

ОЛЕГ ЧИМДЕ

ELITE: DANGEROUS

Журналиста сложно удивить, в этом и беда. Ты видишь тренды как Нео Матрицу, знаешь, кто что разрабатывает и постоянно в курсе всего. Сюрпризы практически полностью исключаются. Когда я открываю дверь, я знаю, что меня ждет за ней. За одной – глухая стена, за другой – вход в волшебный мир, о котором я уже наслышан. Но все-таки были в 2015-м двери, которые вели меня вовсе не туда, куда я ожидал.

Я, знаете ли, до чертиков хочу в космос. Но проблема в том, что даже если завтра к нам прилетят вулканцы, вручат технологию гипердвигателя, скажут «живите долго и процветайте», а потом улетят, то в космос меня все равно никто не возьмет. Кому я там нужен? Я же чертов гуманитарий.

Поэтому я купил себе **Elite: Dangerous**, чтобы, как в детстве на ZX Spectrum, возить грузы, угрюмо пиратствовать и подрываться, промахиваясь мимо шлюза космической станции. Но вот дела: я запустил игру и… ни черта не понял. Чертов гуманитарий! Здесь нужно учиться летать – долго и муторно. Но в том и соль. Если не считать **Bloodborne**, Elite: Dangerous – единственная игра за последние пару-тройку лет, которая действительно бросила мне вызов. И которой вызов бросил я. И пока что я проигрываю.

ГАННИБАЛ
Своеобразен и не сразу разгоняется – начало третьего сезона и вовсе вызывает недоумение. Финал, впрочем, все искупает

ФИНАЛ «ГАННИБАЛА»

Вот уже много месяцев я мечтаю устроить званый ужин: заполнить стол сложными блюдами и собрать друзей. Главным блюдом должно стать говяжье сердце, приготовленное по-особенному. «Ганнибал» прививает чувство эстетики и пробуждает интерес к людям – вовсе не гастрономический, нет! Благодаря ему понимаешь, что такое дружба, начинаешь ценить друзей и относиться к ним с трепетом. Но вот проблема: друзья не понимают, что стоит за столь радикальными переменами в отношении к ним. Мы настолько привыкли к закостенелым социальным правилам, что не умеем теперь смотреть на человеческие отношения сквозь свой внутренний космос, а не паблики в социальных сетях.

CRADLE

Некоторые друзья часто упрекают меня в том, что я излишне восхищаюсь красивыми вещами. Утверждаю, что вкус виски серьезно меняется от красоты стакана, а плоская грудь – это красиво, если она сочетается с пропорциями тела, гардеробом, прической и косметикой. Но все это мое, личное.

Создатели **Cradle** же рисуют мир, где красота не просто общее достояние, но еще и выражается в понятных всем цифрах. Мир, в котором я хотел бы жить, при условии, что цифры будут коррелировать с моим чувством прекрасного. И это будет мир, где никто, кроме меня, больше жить не захочет. Потому что красоты на самом деле не существует, это мы сами ее придумали. ■

ЧТО ЗАСТАЛО ВРАСПЛОХ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

UNDERTALE

Если я озаглавил текст так, то без **Undertale** тут нельзя. Эта игра постоянно застает врасплох – это ее призвание. Она признает ваше (игрока) присутствие и пользуется этим, чтобы водить вас за нос. Она устанавливает правила, потом изобретает новые и тут же нарушает их, чтобы заставить вас запомнить каждый момент, где что-то пошло не так, как обычно. Это знает – вообще каждый.

В Undertale легко поиграть полчаса, не увидеть ничего, кроме стеба ради стеба, и прекратить. Не стоит. Геймплейные эксперименты дополняют, насыщают и усиливают историю, и чем дальше, тем это заметнее.

RAINBOW SIX: SIEGE

Вот уж чего не ожидал – по-настоящему необычная игра от **Ubisoft**. Шутер, в котором главное не стрельба, а все, что ей предшествует, – планирование, коммуникация, выдержка и постоянное напряжение. Но как раз потому, что **Siege** вся такая особенная, я крайне озабочен ее будущим. Ей нужны патчи, нужна постоянная работа с сообществом и цена пониже, чтобы я смог затащить в игру всех знакомых, пока окончательно не выгорел от игры с «рандомами». Сейчас все выглядит хорошо, дальше – черт знает.

CITIES: SKYLINES

Я не большой поклонник градостроительных симуляторов, но это и не градостроительный симулятор вовсе. Это дзен. Не знаю, сколько времени на самом деле провел за строительством красивых дорог и развязок (все равно ни одной действительно красивой дороги или развязки не построил), но оно того стоило. Какой бы город в конце концов ни получился, всегда интересно очистить сознание и наблюдать.

SUNLESS SEA

Я люблю игры, которые нагнетают, но не пугают. В этом году это лучше всего получилось у **SOMA**. И еще лучше – у **Sunless Sea**. Это самый странный мир, в котором мне приходилось выживать, со времен «Вангеров». Подводное море, непроглядная тьма, десятки островов со своими неведомыми, но в итоге логичными обычаями и ритуалами. Много текста. И отчаянные попытки не сойти с ума и не съесть свою команду. Ну, вы знаете, как это обычно бывает. Да?..

UNDERTALE
можно не любить,
но попробовать сыграть
в нее хотя бы раз
определенно стоит

GRIMES – ART ANGELS

Мне всегда казалось, что музыке Клэр Буше свойственна такая, знаете, пассивная агрессивность девочки-мечтательницы, которая в ответ на плохое обращение не станет делать ничего плохого – потому что знает, что тебе в итоге все равно будет хуже. Сейчас все так же. Только вместо того, чтобы молча самоедствовать дома, эта девочка выходит на улицу и начинает играть в итальянского гангстера-вампира.

Четвертый полноформатник Граймс звучит не так, как предыдущие, но этого следовало ожидать. С каждой записью ее звучание все меньше напоминало эмпирический процесс познания подсмотренной у друзей аппаратуры, пока не вылилось в нечто абсолютно раскрепощенное, шумное и уверенное в своей правоте. Хороших альбомов в этом году было много, но этот зацепил больше всего. И не в последнюю очередь потому, что был неожиданным. ■

ДИСКО-ХИПСТЕРЫ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

LIFE IS STRANGE

Одна из наиболее близких и интересных мне тем в художественных произведениях – тема взросления. Об уходящем детстве ярко рассказывают повести Томина и Машкова, аниме **FLCL** и **Psychonauts** (отчасти поэтому я сомневаюсь, что вторая часть сможет быть столь же блистательной, как и первая). Чем-то на них похожа и **Life is Strange**, только ее героиня прощается не с детством, а с отрочеством, готовясь вступить во взрослую жизнь.

Life is Strange – точнее, ее первая половина, когда повествование еще не уходит в сторону не особо интересной детективщины, – посвящена обычной жизни американских подростков. Настоящих, живых подростков, а не гиперболизированных анимешных образов, как это часто бывает в японских играх. Занимающихся учебой, обсуждающих фильмы, заводящих отношения, устраивающих вечеринки, ссорящихся и мирящихся… Life is Strange, как и любимая мной **Gone Home**, полна маленьких, но очень милых деталей, делающих ее мир еще более правдоподобным, а персонажей – настоящими. А еще игра запоминает принятые решения, что позволяет войти в роль героини и выстраивать отношения с однокашниками так, как заблагорассудится. Life is Strange могла бы стать отличным симулятором первокурсницы, если бы только вторая половина игры была такой же замечательной, как и первая.

HER STORY может раскрыть интригу почти сразу, намного важнее узнать контекст происшествия

HER STORY

Сэм Барлоу, автор **Her Story**, прославился тем, что смог превратить **Silent Hill** во что-то большее, нежели избиение медсестер палками и трубами под бессвязную чушь о каком-то там культе. Его **Shattered Memories** была посвящена не сверхъестественному, а обыденному; впервые со второй части серии она рассказывала историю простого человека.

А Her Story не просто история человека – это история, поданная так, как ни одна другая до нее. От игры в ней, казалось бы, одна лишь поисковая строка, используя которую можно находить короткие видеозаписи по содержащимся в их транскрипции словам. Но на деле Her Story требует от игрока куда больше, чем современные «майклбэевики»: чтобы открыть полную картину произошедшего, нужно держать в голове множество утверждений, зачастую друг другу противоречащих, подмечать метафоры, предугадывать, какое ключевое слово поможет открыть больше информации. А еще – складывать в голове все в единую картину и интерпретировать.

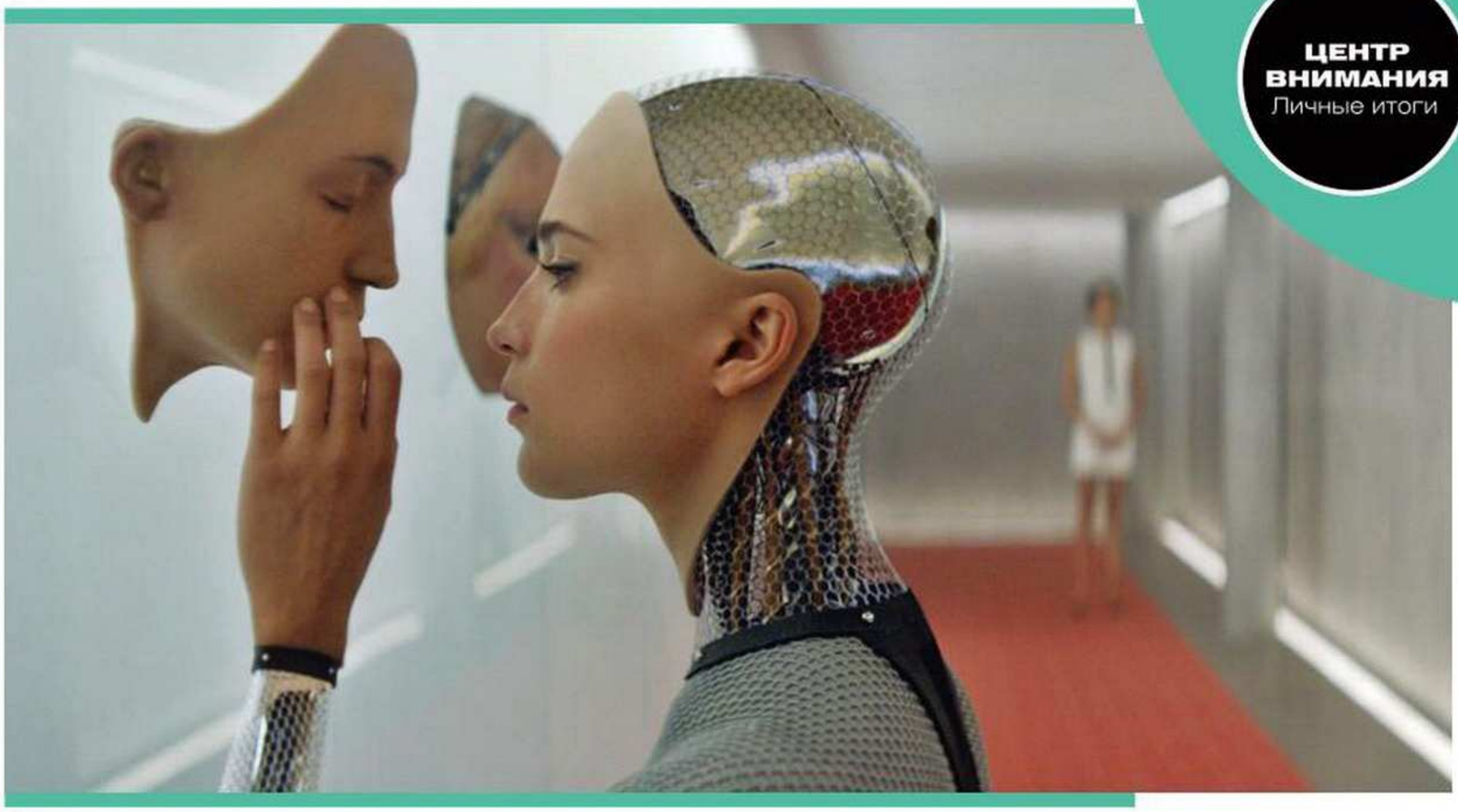
И это – совершенно новый игровой опыт. Ранее мы «читали» истории, рассказанные в репликах, в записках, в деталях окружения, но в разбитом на множество фрагментов живом видео (да еще и с отличной актерской игрой) – никогда. Видеоигры еще способны удивлять, и это замечательно.

CRYPT OF THE NECRODANCER

Crypt of the NecroDancer, например, удивляет самим своим существованием. Смесь roguelike-like (или, как этот жанр любит назвать Артемий Козлов, «построгалика») и ритм-игры? Но как?!

А вот так: берется пошаговый dungeon crawler со всеми типичными элементами (рандомными подземельями, широким выбором экипировки и модификаторов, монстрами с предсказуемым поведением), берется заводная музыка и ставится условие, что под каждый бит звучащего ритма нужно делать ход. Действие сразу обретает невероятную динамику, не теряя при этом глубины, а широкое разнообразие врагов, локаций и персонажей с уникальными стилями игры заставляет возвращаться к Crypt of the NecroDancer снова и снова. И в качестве вишенки на торте – невероятно зажигательный саундтрек от Дэнни Барановски (**Super Meat Boy**, **The Binding of Isaac**), от которого самому хочется пуститься в пляс (и который я не могу перестать слушать даже вне игры).

Я обожаю ритм-игры, но последний раз, когда представителю этого жанра удавалось меня настолько впечатлить, был более десяти лет назад – тогда вышла **Osu! Tatakae! Ouendan** (вдохновившая ее авторов на разработку западного аналога, **Elite Beat Agents**, а фанатов – на создание браузерного аналога, получившего название osu!). Crypt of the NecroDancer берет от своих двух жанров лучшее и увязывает воедино – ее даже можно пройти на танцевальном коврике от какой-нибудь **DDR**! Поистине уникальная игра, которая не просто оставляет сильное впечатление, но и не отпускает, в нее хочется играть еще и еще. ■



ЛЕСА И ЗЛОДЕИ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

ORI AND THE BLIND FOREST

Обе игры из моего личного топа при желании легко представить как взаимодополняемые. Первая – **Ori and the Blind Forest**, платформер, в равной степени напоминающий рисованное волшебство студии Ghibli («Могила светлячков», «Унесенные призраками») и интерактивную пытку формата **Super Meat Boy**. Пор сути, это мазохистским образом замкнутый круг: раз в десять минут, после очередной гибели бестелесного духа Ори, возникает жгучее желание покинуть игру, но визуальная магия не отпускает от экрана. Проводить в этой сансаре можно часы напролет.

BADLAND 2

Когда же бытовые глупости вынудят вас закончить сеанс и, например, поехать куда-нибудь на метро, имеет смысл переключиться на **Badland 2**, где похожие приключения происходят с поправкой на формат мобильной головоломки. Черный клубок парит вдоль сказочных видов, регулярно сталкиваясь с прессами, шипами и сталагмитами. Мешкаться нельзя: кадр беспощадно движется по уровню, и, уперевшись в препятствие дольше, чем на пару секунд, вы попросту оказываетесь вне экрана. Опять же, зверские правила сочетаются тут с ясной, гипнотизирующей картинкой; в раздумьях, нервничать или медитировать, незаметно проходишь все испытания.

CZARFACE – EVERY HERO NEEDS A VILLAIN

О третьей вещи, украшей ощутимую часть моего досуга в 2015, читать на страницах игрового издания, вероятно, будет не очень привычно. Во-первых, потому что это рэп-альбом. Во-вторых, потому что это вовсе не пластинка Кендрика Ламара (о величии которой сообщили уже, кажется, все на свете), а выступление в условном жанре «ярость без передышек» от андеграунд-дуэта Czarface. Эмси Эзотерик и эмси Инспекта Дэк (известен по Wu-Tang Clan) описывают свои преимущества перед абстрактным врагом, ловко заворачивая китч в сложные рифмы и напористый флоу, – вот полное содержание диска Every Hero Needs A Villain.

По степени гротеска и экшна композиции здесь разом напоминают видеоигры и комиксы, при этом авторы обращаются к разным объектам культуры, вспоминая то Годзиллу, то Чубакку, то прозу Клайва Баркера; конвертировать чужую крутость в свою им удается лучше всего на свете.

Ощущение к концу пластинки – будто взахлеб прошел какой-нибудь **Gears of War**: за выбросом адреналина следует полное душевное умиротворение.

WYTCHES

Острые эмоции несколько иного толка у меня вызвал комикс Wytches – триллер про лесных ведьм, которым люди в обмен на милость приносят страшные жертвы. Автор Скотт Снайдер, ответственный в числе прочего за «Американского вампира» (совместно со Стивеном Кингом), написал нечто среднее между классическим хоррором формата «семья нашла беду в новом городе» и «Плетеным человеком»; вышло красиво, в меру запутано и мрачно. Если есть желание провести выходные под одеялом, шесть выпусков Wytches – ваш оптимальный выбор.

EX MACHINA

Несколько странно в 2015 у меня получилось с кино. Несмотря на ряд блокбастеров главного калибра и выступления авторов вроде Соррентино, больше всего мне запомнился режиссерский дебют Алекса Гарленда, на который у нас и в кино-то сходить было нельзя – «Из машины» прошел в обход российского проката. Это недорогой камерный триллер про любовь человека к машине, чем эта любовь может быть опасна для причастных и полезна для драматургии; зрелище в грустных стерильных декорациях, с двумя людьми и одним роботом на первом плане.

А еще это шанс увидеть Гарленда не в роли сочинителя пышных приключенческих историй (см. «Пекло» или **Enslaved: Odyssey to the West**), а как автора, способного наэлектризовать воздух на пространстве в несколько комнат. Забыв на секунду, что перед нами крепкая фантастика и во многом бенефис отличного актера Оскара Айзека, именно ради этого «Из машины» стоит посмотреть. ■

ДРЕЙК И ВАРЗОНА

АНТОН ДАТИЙ

HALO 5

Halo 5 можно любить за многие вещи, но самое весе-лье там происходит в режиме «Арены» – классическое для Halo соревновательное мясо в духе **Quake** и **Unreal Tournament**, но с учетом геймплейных нововведений пятой части. Если хочется выбраться на какие-то более-менее приличные места в рейтинге, нужно досконально изучать структуру карт и доводить владение ключевыми механиками до автоматизма – прямо как в старые добрые. Именно здесь Halo 5 начинает работать по правилам лучших шутеров в мире – тех, в которые действительно нужно учиться играть, не полагаясь на удачу, купленные за реальные деньги пушки или килстрики. Здесь нужно знать, где и когда респаунится гранатомет, сколько секунд заряжается рейлган, по какой линии противники вероятнее всего побегут за флагом и под каким углом нужно бросить гранату так, чтобы она точно долетела до вражеского укрытия. И как только все это отпечатается на подкорке – вы начнете получать невероятный кайф, так как в наше нелегкое время крупнобюджетные красивые игры, которые не считают нас за идиотов, к сожалению, можно пересчитать по пальцам. А еще это попросту самый сбалансированный и вообще клевый соревновательный мультиплеер за последние годы, и слава богу, что в июне **Overwatch**, потому что к лету я от Halo 5, наверное, все-таки начну немного уставать. Или нет.

BLOODBORNE

Я обожаю Souls-игры настолько, насколько это вообще возможно (да, даже вторую часть), и от **Bloodborne** ожидал чего-то максимально похожего в эмоциональном плане – загадочного, чарующего приключения, в котором все самое интересное открывается только по-настоящему любопытным. Все проекты Хидэтаки Миядзаки мотивируют кропотливо собирать общую картинку, чтобы понять, что в их мирах произошло, что происходит сейчас и какие последствия повлекут за собой действия главных героев. И мощнее всего Bloodborne выступила с третьим пунктом. Я имею в виду переломный момент где-то в середине прохождения, когда мы убиваем Праздного Рома, как ни в чем не бывало возвращаемся в Ярнам и... «Твою ж, ну и что я сейчас наделал?». Потом, конечно, становится понятно, что к полноценному превращению в лавкрафтианский хоррор игра нас подводила долго и тщательно, но вот этот самый первый выход на залитую багровым лунным светом площадь, усеянную теми существами, – это, конечно, самый крутой игровой вау-момент года. Круче финала квеста Кровавого Барона в «Ведьмаке».

DRAKE – IF YOU'RE READING THIS IT'S TOO LATE

Большую часть творчества нынешнего короля хип-хопа составляют душевные песни о тонком внутреннем мире, девушках (бывших, текущих и будущих), а также о любви к маме и друзьям – то есть отнюдь не хип-хоп в привычном понимании. Тем не менее «свои» фанаты снисходительно кивают головой, глядя на успех очередного попсового сингла, зная, что денежки-то не пахнут и что рэп Дрейк читать тоже умеет, когда хочет. И вот в январе он внезапно выпустил микстейп If You're Reading This It's Too Late, абсолютно противоположный предыдущим проектам: в нем минимум окутанных сигаретным дымом баллад и максимум рэпа с фирменным «дрейковским» флоу вперемешку с вокалом, запоминающимися битами и интересными текстами. С одной стороны, это достаточно темная ода родному Торонто, которую можно поставить в один ряд с посланиями Доктора Дре Комптону, Аутказта – Атланте и Эминема – Детройту. С другой – классическая рефлексия про путь к успеху плюс своеобразное напоминание слушателям и, что важнее, конкурентам, мол, «ребята, расслабьтесь, про хип-хоп я не забыл». То есть именно то, что нужно «своим». Я как раз отношусь к той части аудитории Дрейка, которая про рэп, а не про попсу, поэтому советую ознакомиться, особенно если сейчас бородатый канадец для вас ассоциируется в первую очередь с аляповатыми танцами в клипе на Hotline Bling. ■

СКАЛЫ И ВЕЛИКАНЫ

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

ДОЛИНА ВОСХОЖДЕНИЙ

2015 год – рекордсмен по разочарованиям в кинотеатре. Хорошо, что закон сохранения работает. Восторг от сериалов выводит этот год в плюс. Но вот что удивительно: меняющее жизнь впечатление я получил от документалки.

«Долина восхождения» (Valley Uprising) – двухчасовой эпос про несколько поколений скалолазов долины Йосемити. Как ни странно, ближайший по духу фильм – это знаменитый «7 поколений рок-н-ролла». Если взять оттуда пафосных рок-звезд и поставить их рядом с героями Uprising, рокеры будут выглядеть как милые детишки.

Вот человек неделю лезет на отвесную скалу в 900 метров, глушит портвейн на весу, посылает матом спасателей, которые подумали, что он там застрял. Или самолет, полный марихуаны, разбивается на вершине, а целая толпа хиппи у подножья узнает об этом чуть раньше полиции...

На самом деле это история о безграничной свободе и людях не от мира сего. Они реально счастливы, что каждый день висят на самом краю жизни, и, кажется, заранее выбрали себе способ умереть.

Фильм вернул мне немного духа бунтарства и свободы, которого с каждым годом внутри становится все меньше. Почти сразу я купил абонемент на скалодром и жду весны, чтобы лезть в горы.

Вообще, я теперь не понимаю, почему вы не занимаетесь скалолазанием. Все ваши любимые герои это умеют. Натан Дрейк, Лара Крофт, Биг Босс, все ассасины и даже противная девчонка из **Until Dawn**. Да это же самый гиковский спорт!

THE WEEKND – BEAUTY BEHIND THE MADNESS

В этом году музыка, как в цитате из интернета, устала от меня и перестала слушать. Я год не брал в руки ни один инструмент, превратился в обычного слушателя, Apple почти насильно подписала меня на Apple Music. Теперь имена понравившихся музыкантов не остаются в голове. Но два релиза я все-таки ждал. The Weeknd с Beauty Behind the Madness и Mutemath с Vitals. К сожалению, с парнями из Орлеана к четвертому альбому мы окончательно разошлись вкусами. Эталоном для меня так и останется их Armistice 2009 года.

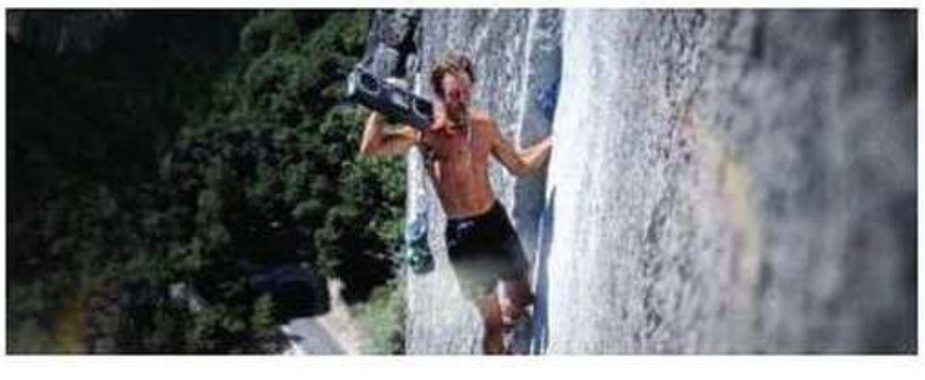
А вот на The Weeknd надеялся очень. Он один из немногих, кто способен разрушить закостенелую структуру поп-песни «два куплета, два припева, три минуты». Вышедшая из народа формула с помощью радио за XX век полностью убила в музыке нарратив. Теперь, когда музыка живет в интернете, пора от этого упрощения уходить.

В предыдущих альбомах Уикенда от начала к концу песня могла меняться до неузнаваемости. Ритмы, настолько неожиданные, что их не отстучать по коленке, даже когда слова отскакивают от зубов. И все это без скатывания в артхаус и неадекватные эксперименты, популярно и доступно.

Альбом этого года от борьбы немного отступил. Найдутся даже те, кто скажет: «Уикенд опопсел». Но, надеюсь, это затишье перед бурей. К тому же такого сочетания качества с оригинальностью в поп-музыке сейчас мало.

КВЕСТ ПРО ВЕЛИКАНА НА УНДВИКЕ В ТРЕТЬЕМ «ВЕДЬМАКЕ»

Он один достоин целой игры. Впечатление осталось сильное, как в детстве. Там полностью необитаемый северный остров, холодный и таинственный. Гигантское ущелье с высоченными воротами. Разбитый корабль валяется посреди суши. Поиск пропавших викингов, медитативное расследование в одиночку, которое уводит все дальше вглубь острова. Заброшенная деревня у озера, где живут призраки, пещеры с троллями, жуткий дом на вершине горы, неожиданные встречи. Да там есть все. История плавно развивается, делает несколько переломов, дает перевести дух на побочных линиях и заканчивается эпичным сражением. Получился самый плотно сколоченный сюжет из всех квестов. Приключение, ради которых играешь в игры. ■



DOOM

ЗАТАЩИ МЕНЯ В АД!

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ЧТО? Презентация нового Doom
ГДЕ? Штаб-квартира id Software, Даллас, штат Техас

Новый **Doom** с ходу позиционирует себя как самая выгодная покупка в 2016 году. По цене одной игры нам собираются вручить комплексный продукт сразу из трех больших составляющих. Кампания, мультиплеер и редактор уровней. В этом не было бы ничего удивительного, если бы в последнее время разработчики не пытались все это продавать по отдельности. Где-то есть только сингл, где-то только игра друг с другом, да и случай с **Mario Maker** вышел показательный – его раскупают чуть ли не охотнее, чем оригинальную «Марио».

Здесь же id Software не устает подчеркивать, что решительно не согласна с таким подходом. В новом Doom если не все, то очень многое будет как в старые добрые времена. Вы купили игру – все, она ваша, делайте с ней что хотите, без дополнительных микротранзакций, ожидания отдельного инструментария и всего такого прочего, чем сейчас любят злоупотреблять.

Итак, новый Doom строится на трех китах. Они вот прям так в главном меню и представлены тремя большими кнопками на весь экран. Пока мы были в гостях у **id Software** в их штаб-квартире в Далласе, мы последовательно ознакомились со всеми тремя. И сейчас, когда наконец-то спало долгое эмбарго, спешим рассказать обо всех трех поподробнее.

ВОТ В ЭТОГО КРАСАВЦА сейчас стало можно превращаться после подбора адской руны. Не затопчет – так забодает

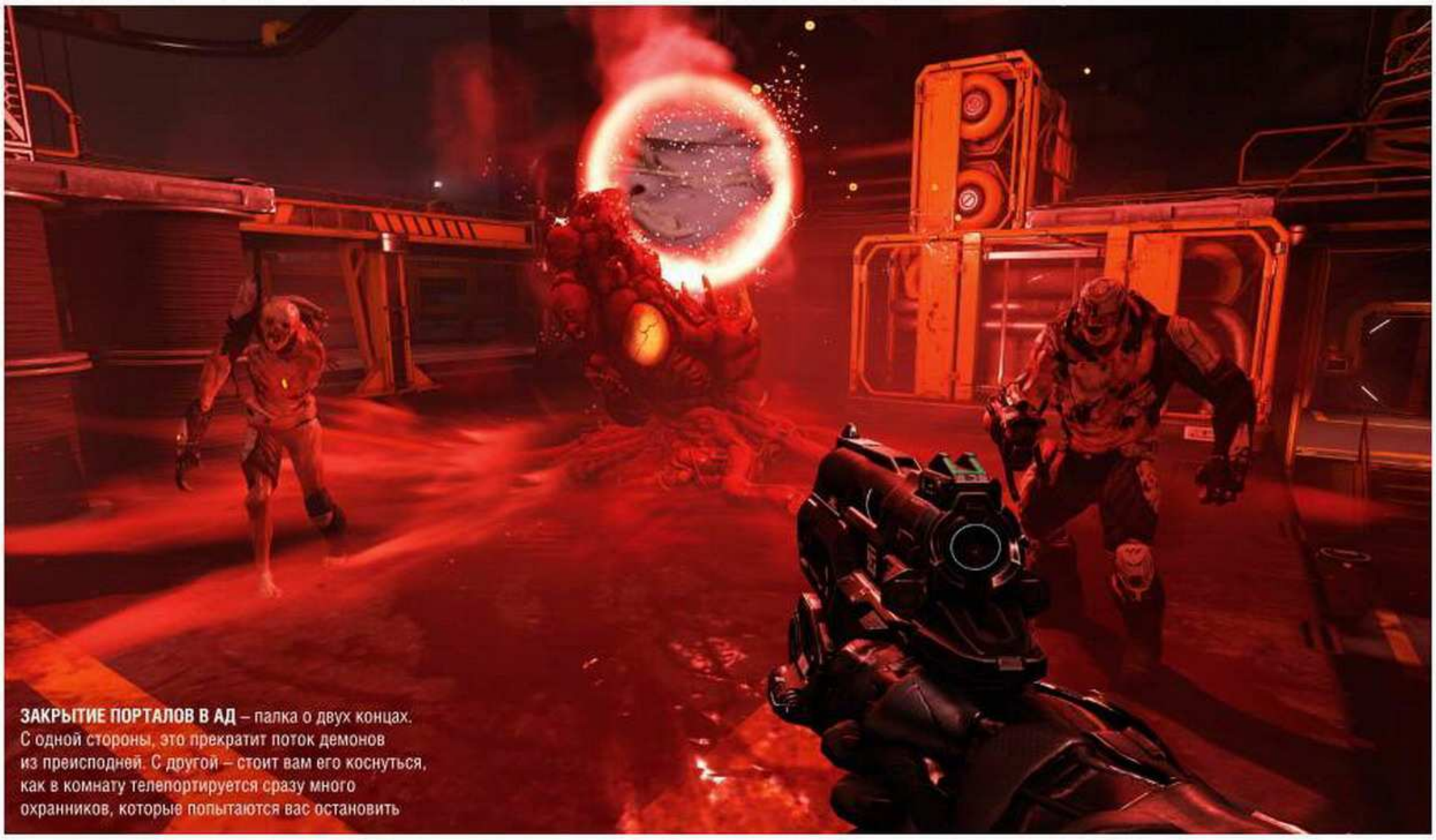
ОДИН ПРОТИВ ЗЛА

С точки зрения геймплея кампания гораздо ближе к первым двум, классическим Doom, чем к отошедшему от канонов третьему. Никакой непроглядной тьмы и попыток напугать игрока скримерами – бой, бой и только бой выступает движущей силой игрока по уровням. Монстров на картах снова много. И коридоры марсианской базы, и ад буквально кишат всякой нечистью, которая либо просто поджидает главного героя на уровнях, либо телепортируется туда уже в ходе сражения.

Уровни при этом довольно запутанные и ничем не напоминают коридорный стиль **Call of Duty**. Помните, как выглядели лабиринты первого-второго Doom? Вот здесь все примерно так же – коридоры, комнаты, потайные ходы и секретные двери. Где-то валяются разноцветные ключи, где-то расставлены двери, которые ими открываются. Чтобы проще было ориентироваться, мож-

КАКОДЕМОНЫ СНОВА КРАСНЫЕ! Да и вообще их внешность максимально приближена к первым Doom. Только лапок мы у них там не припоминаем

ДИЗАЙН АДСКИХ ПОМЕЩЕНИЙ ровно такой, каким должен быть! И музыка, кстати, тоже соответствует антуражу. Эдакий электро-рок-индастриал



ЗАКРЫТИЕ ПОРТАЛОВ В АД – палка о двух концах. С одной стороны, это прекратит поток демонов из преисподней. С другой – стоит вам его коснуться, как в комнату телепортируется сразу много охранников, которые попытаются вас остановить

но поискать на уровне карту – либо обходить все ножками, выискивая проходы.

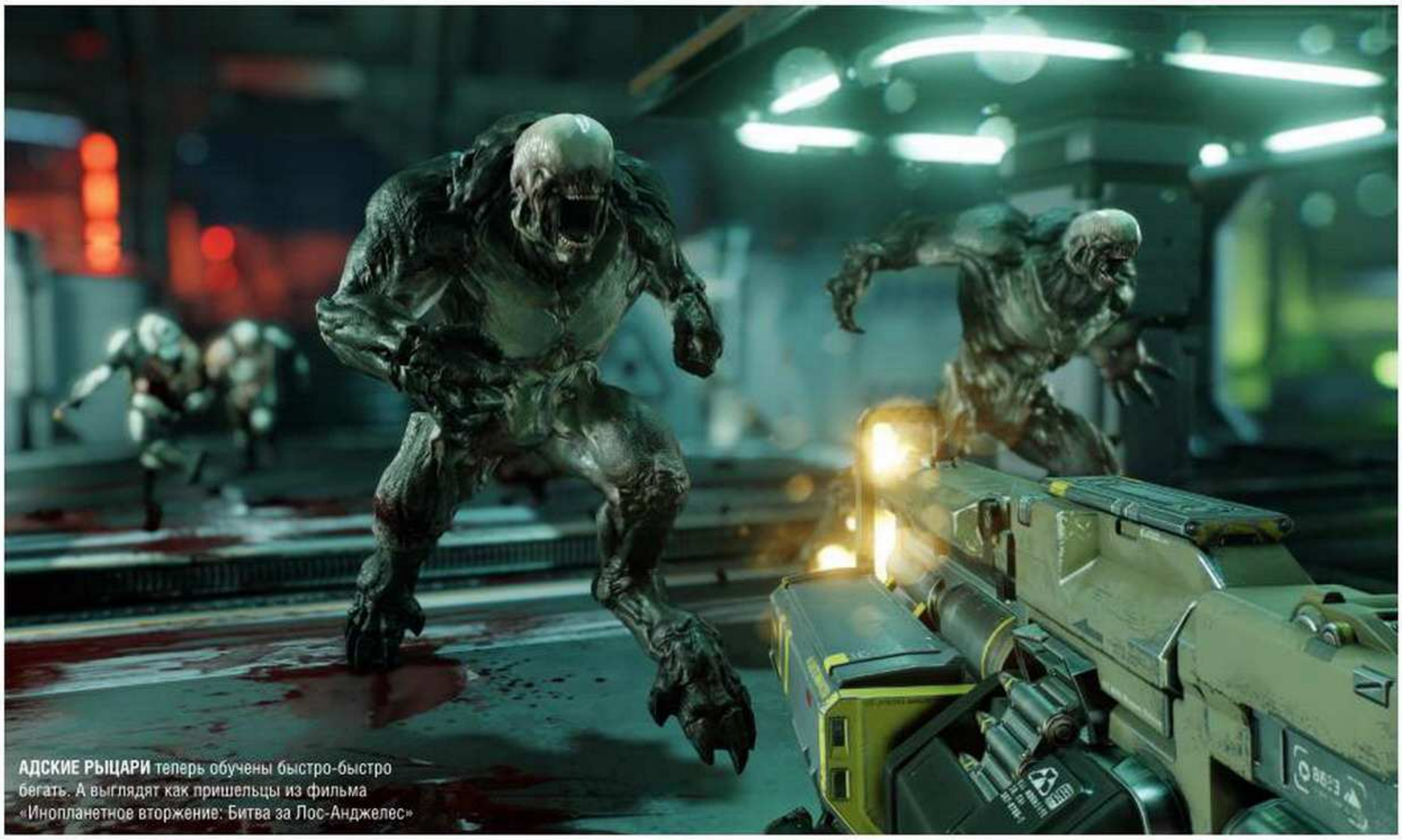
Сложная многоэтажная структура карт позволяет вдоволь набегаться от монстров, заходя к ним в тыл, напрыгивая сверху или заманивая за угол, чтобы хоть как-то разделить напирающую орду. Сами монстры при этом тоже обучены перемещаться во всех трех плоскостях. Они могут запрыгивать на второй этаж или перескакивать с уступа на уступ, отыскивая игрока, где бы тот ни находился.

Каждый бой вы режиссируете самостоятельно, разработчики только подбрасывают вам все новые инструменты, для того чтобы разделывать адских уродов было как можно веселее и разнообразнее. Главное, чего они хотели добиться, – чтобы экшен не останавливался ни на секунду. Здесь нет перекатов и укрытий, здесь нет и самовосстанавливающегося здоровья. Зато аптечки и патроны обильно валятся прямо из трупов, чтобы главный герой не задерживался в их поисках. Хотите вылечиться – убейте кого-нибудь. Это будет проще, чем бежать к тайнику на другом конце карты. Что-то подобное, если помните, внедрили и в третью **Diablo**, и надо сказать, система отлично работает.

У каждого из восьми базовых стволов есть по несколько ячеек для апгрейдов. Истребляя монстров, вы выполняете всплывающие мини-задания (убить двоих одним выстрелом, найти на уровне сколько-то тайников, подорвать группу врагов на огнеопасной бочке) и полученные очки сможете потратить на одну-две дополнительные примочки. И вот уже дробовик стреляет сериями из трех выстрелов, а картечь у него становится не простая, а взрывоопасная. А ракетный снаряд можно подрывать прямо в воздухе – так, чтоб, даже если промазали, он все равно мог задеть противников ударной волной.

Активируются апгрейды легко и просто, зажатием той кнопки, которая в других играх отвечает за более точное прицеливание. Здесь взгляд сквозь мушку автомата все равно ни к чему, вместо этого в нем активируется либо подствольник, либо залп мини-ракетами – смотря что выберете на станции апгрейда.

Особняком стоят еще три вида оружия, повешенные на отдельные кнопки. Это гранаты, ну и два неизменных символа игры – бензопила и BFG, которые, разумеется, никуда не делись. При этом BFG выступает палочкой-выручалочкой, одним выстрелом выжигая всех в секторе обстрела, как и в ранних частях. А бензопиле уготована роль пополнялки здоровья и боеприпасов в критических случаях: распиленный ею монстр обязательно выронит гораздо больше полезных предметов, чем при убийстве другим оружием. Другой вопрос, что к нему придется подойти вплотную и потратить



АДСКИЕ РЫЦАРИ теперь обучены быстро-быстро бегать. А выглядят как пришельцы из фильма «Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес»

сколько-то секунд (и топлива) на красивую расправу. А за это время вас вполне могут лишний разок-другой укусить.

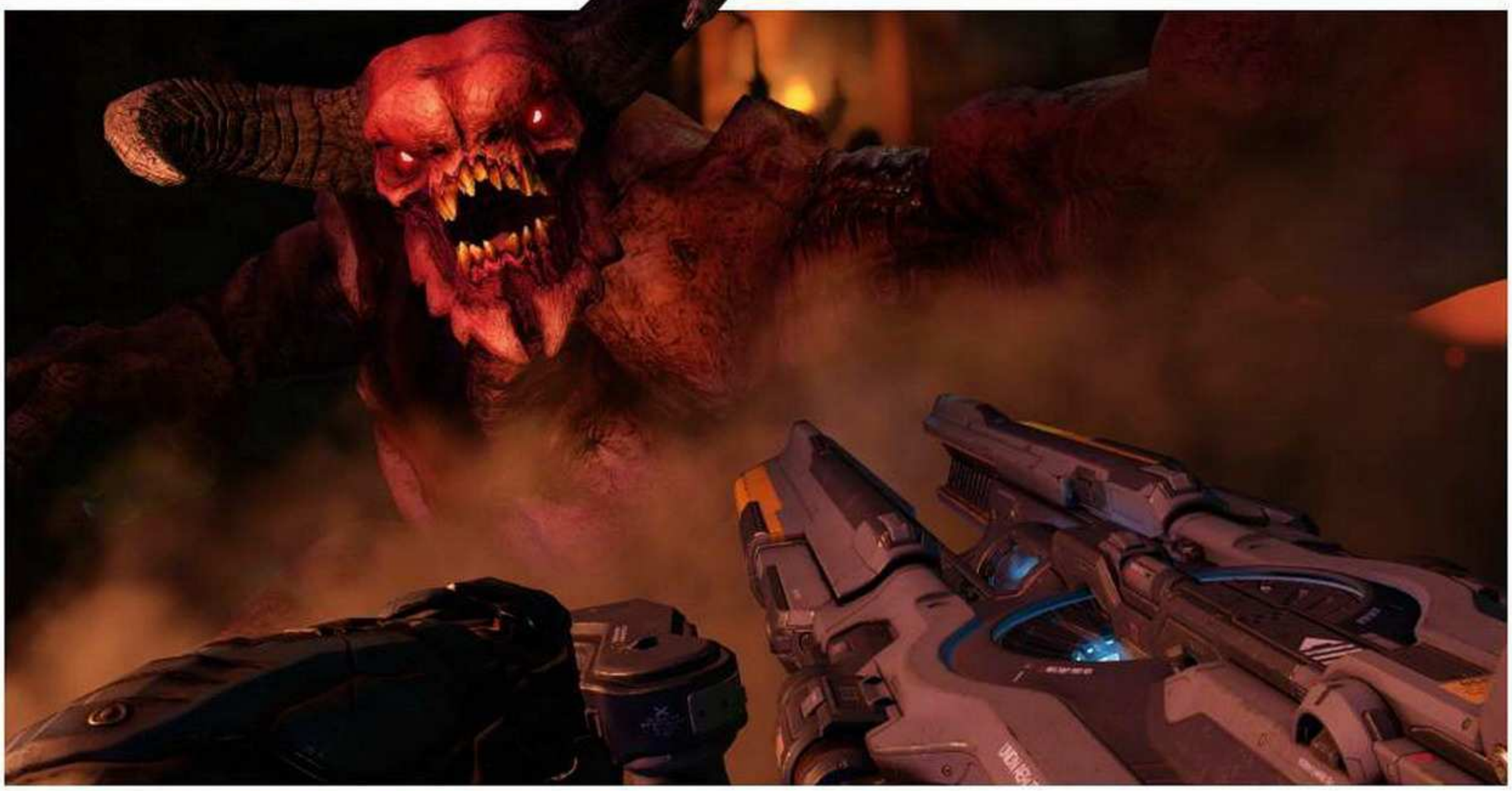
А вот обычные добивания, которые разработчики так смаковали во всех геймплейных трейлерах, времени занимают гораздо меньше, да и пока герой их проводит – монстры его все равно игнорируют. Наши опасения, что постоянные фаталити будут сбивать ритм игры, не оправдались. Во-первых, длятся они четко просчитанное количество миллисекунд и ты просто не успеваешь почувствовать, что у тебя отобрали управление. А во-вторых, они еще и камеру практически не трогают: если вы в момент нажатия на кнопку смотрели на вражескую ногу, то именно ногу герой монстру и оторвет.

И даже перезарядки в игре нет. Ровно по той же причине – чтобы не сбивать ритм.

Помимо модификаций оружия, есть и кастомизация самого главного героя. В его костюме точно так же есть ячейки, в которые вставляются апгрейды. Это может быть банальное увеличение урона, а может – и штука похитрее, которая будет влиять на тактику боя. К примеру, Хьюго Мартин, креативный директор id Software, предпочитает временное ускорение после каждого убийства и «магнит», который притягивает окружающие предметы без необходимости их подбирать. Так ему ничто не мешает быстро носиться по уровню, ни на что не отвлекаясь.

Сюжетно игра представляет собой очередной перезапуск вселенной. Событий предыдущих частей как бы никогда и не было, и все повторяется заново – марсианская база, эксперименты с телепортом, корпорация UAC и порталы в ад. Начинаем мы опять в стальных коридорах, затем находим способ попасть в преисподнюю и устраиваем там беспредел.

История подается максимально ненавязчиво – в видеозаписях, голосовых сообщениях и голограммах с последними секундами жизни персонажей. Не хотите слу-



ПОТЕРЯННЫЕ ДУШИ, как и прежде, стремятся подлететь с разгона поближе и укусить. Но и лопаются они с одного-двух попаданий

шать – просто пробегайте мимо. Но если все же потратите время на исследования, то будете вознаграждены. Тут вам и тайники, и разные маршруты для прохождения уровня. Чем ждать вагонетку и рисковать жизнью, пытаясь вовремя с нее спрыгнуть, можно поискать незаметный пролом в стене или вскарабкаться по ящикам.

А уж секреты по уровням разбросаны щедро, как никогда. На одной из первых локаций было задание найти хотя бы три, но позже разработчики сознались, что на самом деле их там то ли семь, то ли восемь. И в каждом – если не перманентное увеличение здоровья, то хотя бы броня с боезапасом или даже коллекционная фигурка главного героя в разных костюмах.

Зверинец в игре вполне классический, от зомби и импов до манкубов с какодемонами. Сюрпризов вроде как не ожидается, но нельзя не заметить, как у пинки потолстела шкура, а ревенанты стали выпускать ракеты сразу залпами. Остановка на месте здесь смерти подобна, особенно на высших уровнях сложности. Придется вспоминать навыки из **Quake** и **Painkiller**, чтобы прожить подольше. Впрочем, здесь герой передвигается все же заметно медленнее, да и никаких распрыжек совершать не умеет. Но зато обладает двойным прыжком и умением цепляться за уступы и мгновенно подтягиваться – и эта дополнительная степень свободы порой очень облегчает жизнь.

ВЕЧНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

От сетевых режимов нового Doom мы, признаться, ожидали чего-то вроде Quake – с распрыжками и бешеной динамикой. Но на деле мультиплеер оказался совершенно другим, а виной всему – низкая скорость передвижения бойцов. Это не делает его плохим, просто имейте в виду, что новый Doom играется совершенно иначе, чем другие игры от id Software. Он более вдумчивый, более тактический и делает упор все же на командные сражения, чем на дуэли на тесных аренах.

Кроме того, те, кто помнит времена Quake, могут с ужасом обнаружить, что оружие бьет гораздо слабее, чем хотелось бы. Прямое попадание ракетницы снимает не 100, а всего 65 единиц здоровья, а об уроне по площади и говорить не приходится. Словом, с точки зрения старого квакера мультиплеер нового Doom – это медленно ползающие тушки, которые еле-еле ранят друг друга.

Но если посмотреть незашоренным взглядом, то окажется, что бои здесь все равно гораздо быстрее, чем у многих. К тому же вдруг выяснилось, что игроки с геймпадами и со связкой клавиатура/мышь играют примерно одинаково, хотя казалось бы, что вторые должны иметь преимущество. Но нет, Doom сделан так, что тут не требуется ни моментальной реакции, ни филигранного прицеливания.

Прежде разработчики показывали только режим Deathmatch. В нем, если помните, был один нестандартный элемент – адская руна, которая появлялась строго по таймеру где-нибудь в центре уровня и тут же оповещала об этом всех игроков. Тот, кто схватит ее первым, превращается в монстра-ревенанта – с джетпаком и системой ракетного залпового огня за плечами – и может косить фраги направо и налево,

МАНКУБЫ теперь вооружены огнеметами и вопреки габаритам здорово прыгают с уступа на уступ. А уж патронов такая туша может целую уйму словить и не поморщиться

пользуясь увеличенным здоровьем и возросшей огневой мощью.

На этой презентации разработчики представили еще два режима, в одном из которых руна тоже есть. Только теперь она позволяет превращаться не только в ревенанта, но и в адского барона. Он быстро носится по уровню и просто топчет всех неугодных. Выбрать, в кого именно вы будете превращаться, можно на стадии настройки бойца. Помимо оружия и снаряжения, вы определяетесь и с желаемым монстром.

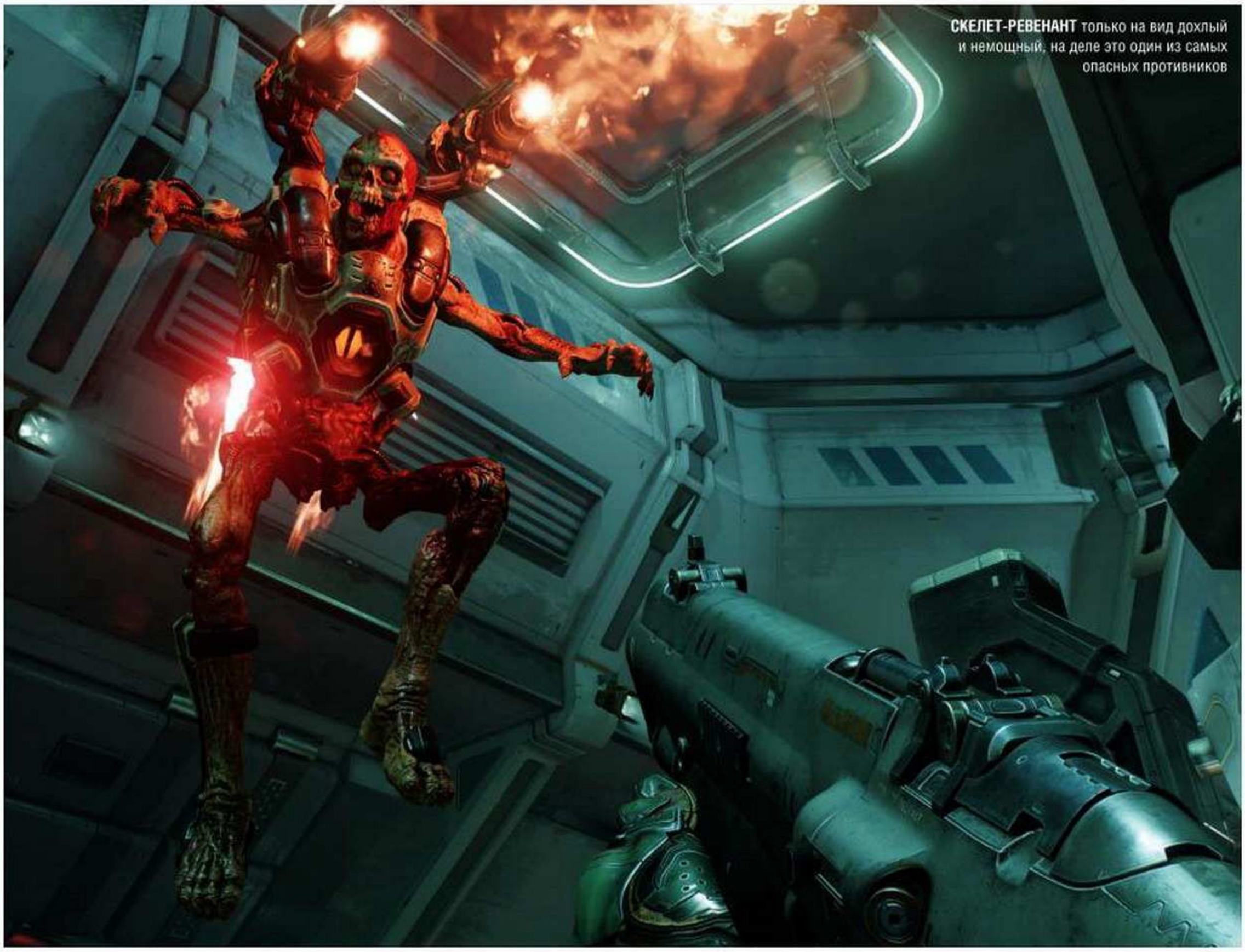
Новые режимы называются Clan Arena и Warpath. Первый – это, в общем-то, самый обыкновенный Last Man Standing. Две команды стреляют друг в друга до полного истребления. Возрождаться нельзя, погибший ждет конца раунда. Абсолютно ничего особенного, кроме того, что приходится беречь здоровье и тщательно думать

СОЗДАВАЕМЫЙ В РЕДАКТОРЕ УРОВЕНЬ, вид сверху. Слева вверху показаны ограничения по производительности – слишком большую карту, которая сожрет все ресурсы системы, здесь просто не позволят создать

о снаряжении, – именно тут в полную силу блистают кровососущие гранаты, которые восстанавливают здоровье бросившему. С другой стороны, обычная граната просто нанесет больше урона и с большей вероятностью угробит соперника… Ну а так, режим как режим, эдакий **Counter-Strike** в условиях ада или марсианской базы.

Второй режим, Warpath, хотелось бы обозвать обыкновенным Domination, где нужно захватить точку и удерживать ее, пока команде не накапает достаточно победных очков. Но тут есть нюанс: точка эта постоянно двигается по сложному маршруту. Путь ее легко отследить по стрелочкам в полу, но «отследить» – еще не значит «догнать». Зона для захвата постоянно оказывается ближе то к одной команде, то к другой. Вдобавок адская руна в этом режиме появляется не в фиксированном месте, а где-нибудь по пути следования контрольной точки, и за ней тоже приходится гоняться.

Кстати, вооружение в мультиплеере отличается от того, что представлено в одиночной кампании. Здесь есть, например, снайперская винтовка или молниемет, прекрасно знакомый по «квейкам». Да и цифры урона здесь совершенно другие.



СКЕЛЕТ-РЕВЕНАНТ только на вид дохлый и немощный, на деле это один из самых опасных противников

РУКОТВОРНЫЙ АД

Третий кит называется SnapMap, и представляет он собой очень мощный инструмент по созданию чего угодно из тех деталей, которые есть в игре. Это могут быть просто новые уровни. Это могут быть новые игровые режимы. Это может быть даже симулятор музыкального проигрывателя, где можно создавать мелодии, прыгая по клавишам гигантского пианино.

Именно SnapMap позволяет на полную катушку реализовать творческий потенциал. Вам не хватает в игре кооператива? Альфа-тестеры уже нарисовали целую кучу карт, рассчитанных на прохождение вчетвером. Причем как обычных, где надо от старта добраться до выхода, так и, к примеру, уровней в стиле tower defense: из ворот один за другим прут монстры, а вам с товарищами надо успевать их отстреливать, пока они не добежали до портала. При этом вы зарабатываете очки, на которые покупаете оружие, усиление урона и прочие полезные вещи, – все это тоже можно настроить в редакторе.

При этом чем он отличается от того же ничуть не менее мощного StarCraft 2 – это простотой в освоении. Тут можно было бы привести в пример Mario Maker, но там и близко нет того богатства возможностей. Буквально за пять минут можно набросать простенькую играбельную карту и даже в автоматическом режиме заселить ее монстрами – здесь есть встроенные генераторы врагов и полезных предметов, которые позволят не расставлять все это добро вручную.

А можно заморочиться и отрисовать карту вручную, прописав уйму сложных скриптов для каждого события. Чтоб при нажатии на кнопки менялась музыка, освещение и набегали враги. Чтоб были секреты и потайные ходы, магазин для покупки оружия и мрачная атмосфера, нагнетаемая потусторонними звуками.

Выкладывать свои творения в сеть проще простого. Есть специальный сервер Content HUB, куда все заливается буквально парой нажатий, примерно как в серии **The Sims**. А там уже карту будут оценивать другие игроки, сдвигать ее выше или ниже в топе востребованных, а кто захочет – скачает ее и модифицирует на свое усмотрение. При этом в описании карты все равно сохранится информация о том, кто ее создал первым, так что за авторские права можно не переживать.

Весь пользовательский контент будет мультиплатформенным, и неважно, где именно вы над ним колдовали – на компьютере или консоли, воспользоваться им сможет каждый. А вот сражаться друг с другом на разных платформах, увы, не дадут.

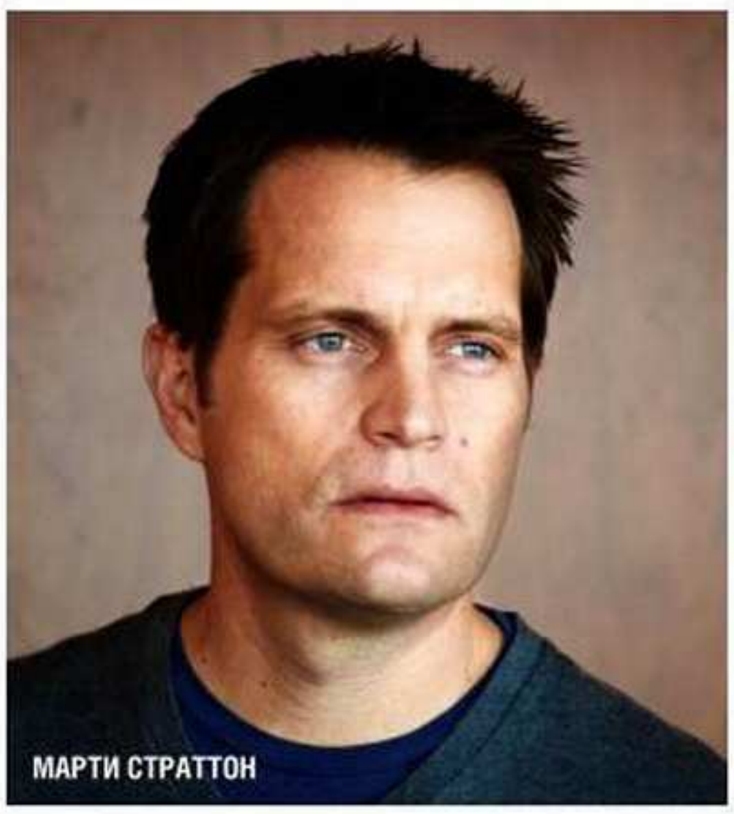
■■■

Когда Doom наконец-то выйдет – а произойдет это, по предварительной оценке, весной 2016-го, – в нем определенно будет чем заняться. Боевая система тут и правда вылизана до предела. Разработчики ласково называют ее скейт-парком: как и в серии Tony Hawk, вы попадаете на уровень, планируете маршрут и далее ему следуете, корректируя по мере необходимости. Только в отличие от симулятора скейтбордиста тут вы набиваете не очки, а фраги. Кровь льется рекой, противники умирают десятками, игра приятно отдается в пальцах и пробуждает в душе очень правильные и теплые чувства.

Это игра, которую уже хочется пройти и тут же перепройти на более высоком уровне сложности. А потом еще раз – на самом высоком, секретном, который откроется только после первого прохождения. А если и этого окажется мало, то к вашим услугам и мультиплеер, и бесконечный потенциал встроенного редактора. ■

САМ СЕБЕ ХОРЕОГРАФ

РАЗГОВОР С РАЗРАБОТЧИКОМ



МАРТИ СТРАТТОН

Студия id Software плотно ассоциируется именно с боевиками от первого лица. Wolfenstein 3D, Doom, Quake, даже Rage – все это игры, оставившие огроменный след в истории жанра. Даже по большому счету его сформировавшие.

По мнению самих разработчиков, секрет успеха, в том, что они сами получают колоссальное удовольствие от проекта. Никто не работает из-под палки, в стенах id Software собраны именно фанаты шутеров. И они делают все, чтобы игры нравились им самим. Это в некотором роде повышает вероятность того, что они понравятся и кому-нибудь еще – например, нам, игрокам.

Мы с удовольствием походили по штаб-квартире среди многочисленных наград и сувениров (на одной из полок валялось даже пластмассовое ружье, с которого моделировали знаменитую двустволку), а потом задали все интересующие нас вопросы исполнительному продюсеру игры Марти Страттону.

ИГРОМАНИЯ: Давайте представим, что где-то на этой планете есть тот единственный человек, который ни разу не слышал про Doom. Можете коротко описать для него игру?

МАРТИ: Doom – это динамичный шутер от первого лица под девизом Big guns vs. big demons. Эта игра зародилась в 1990-х в стенах id Software – и стала тем самым шутером, который дал толчок всему жанру.

ИГРОМАНИЯ: Новая часть – это перезагрузка серии, или нечто совсем новое и самостоятельное, или продолжение одной из предыдущих игр?

МАРТИ: С точки зрения нарратива и геймплея это действительно перезагрузка, но в первую очередь мы вдохновлялись первыми играми – Doom 1 и 2. Этим темпом, огромными пушками, здорово проработанными персонажами. Мы снова дадим игрокам все это, но в современной упаковке. Надеюсь, результат понравится всем – и ветеранам, игравшим в Doom двадцать лет, и тем, кто действительно живет на краю света и прежде ничего не слышал об игре.

ИГРОМАНИЯ: Много ли в этой игре нового? Или все старое-доброе, только освеженное слегка?

МАРТИ: Конечно же, в игре масса всего нового, да еще и в новейшей упаковке. Мы разработали новый движок id Tech 6 – с прекрасным светом, объемным дымом, физическим рендерингом, так что все выглядит по-настоящему. Новое оружие, новые персонажи – все практически с нуля, но под сильнейшим впечатлением от первых игр. Есть и новый функционал. Сильнее всего бросается в глаза, пожалуй, изменившийся подход к ближнему бою – с новой системой добивания Glory Kill. Нанесите противнику достаточно урона, выведите его из равновесия – и сможете быстро и красиво его добить. Это добавляет яркости геймплею и оттеняет напряженное игровое действие.

ИГРОМАНИЯ: Вот мы как раз немного беспокоимся по поводу этих добиваний. Doom 1 и 2 были играми очень ритмичными. Поймал ритм – и бежишь-стреляешь, бежишь-стреляешь. А эти «фаталити» занимают время и тормозят бой, вы не находите?

МАРТИ: Нет, не могу согласиться. Смотрите, бой из-за них не остановится, они его естественная часть. Как вы верно заметили, Doom – игра очень ритмичная, и мы постарались как можно точнее вписать их в этот ритм. Вообще, вы вовсе не обязаны пользоваться добиваниями – можете просто добить противника из ружья без лишних телодвижений. Если вы все же решите ими воспользоваться, то без труда заметите, что все эти приемы разработаны с учетом специфики игры. Анимация, звук, расчет времени – все тщательно спланировано и не нарушает ритма игры. Это происходит очень быстро и отвлекает игрока дольше чем на секунду. И даже тогда сохраняется динамика: допустим, если я хочу кого-то добить и так получилось, что я смотрю ему на ноги, то и движение начнется с ног. Камера не будет перескакивать в район головы или груди противника, контроль сохранится в полной мере. Так что, на мой взгляд, все это только добавляет ритмичности игре.

ИГРОМАНИЯ: А нет ли риска быть убитым, пока, скажем, вы пилите монстра бен-

ИНТЕРЬЕРЫ ЛАБОРАТОРИЙ UAC. Пока тихие и спокойные. Ну это до поры, пока мы туда не вопремся

зопилой. Это все-таки занимает побольше одной секунды времени.

МАРТИ: Бензопила – случай особый. Да, вас действительно могут убить, поэтому нужно правильно выбирать момент и помнить о соотношении награды и риска. Понимаете, убив противника пилой, вы получите с его трупа целую кучу аптечек и боеприпасов, но потратите время и топливо – тем больше, чем на более крупного монстра наткнетесь. Так что это сплошные поиски золотой середины, нужно так рассчитать, чтоб и не убили, и топлива хватило, но зато взамен вы получите уйму всего.

А во время остальных Glory Kills вы все равно неуязвимы на эту секунду, так что риска никакого нет. Все происходит так быстро, четко и гладко, что волноваться не о чем – убедитесь, когда начнете играть.

ИГРОМАНИЯ: Что в игре больше всего нравится лично вам?

МАРТИ: Наверное, общие ощущения от боя. Doom – это же сплошные перестрелки, в этом его суть. С этого начинается знакомство и продолжается всю игру. Мы, как разработчики, в первую очередь сосредоточили внимание именно на ощущениях от боя: как работает оружие, насколько оно доступно, как ведут себя демоны, насколько гладко и быстро двигается игрок. Все это задает пресловутый ритм игры. Постоянно двигаясь, используя Glory Kills, эффективно применяя оружие, вы становитесь хореографом своего боя. Мне даже нравится играть для других – чтобы показать всю красоту, дать почувствовать зрителям ее. И что еще меня радует: мы три года работали над игрой, но я все так же сильно ее люблю.

ИГРОМАНИЯ: Нам вот кажется, что современный игрок сильно избалован. Любителям Call of Duty и ей подобных нравится, когда игра практически играет сама, только наставляй пушку и жми на спуск. А в Doom достаточно сложные уровни. Как вам кажется, не отпугнет ли это таких игроков, не запутаются ли они, не бросят ли играть?

МАРТИ: Не думаю, мы выдаем игрокам достаточный инструментарий. Вполне можно определить, где вы находитесь или где находится интересующее вас место. Разумеется, исследование карты – важный элемент, но не до такой степени, чтобы осложнять и ломать игру. А с другой стороны, это и не кино. То есть сам Doom кинематографически красив, но в него нужно играть – принимать правила, использовать оружие, продумывать ход боя, изучать противника. И при этом быстро бегать и прыгать, вовремя обновлять снаряжение, использовать спецспособности... Эта игра не будет водить вас за ручку, вам придется проявить инициативу. И мы сделали все, чтобы игрок почувствовал себя в процессе сильным и крутым именно за счет активного использования всех игровых возможностей.

Словом, я считаю, что игра останется доступной всем. Конечно, она отличается от многих других шутеров, но такова уж ее природа. Doom должен быть таким.

ИГРОМАНИЯ: Общеизвестно, что id Software знаменита своими игровыми движками. Расскажите про движок для Doom!

МАРТИ: Мы разработали новый для этой игры – id Tech 6. Впрочем, в шутку его все кругом называют id Tech 666 – может, слышали? Он идеален для Doom, это совершенно новый суперсовременный движок. Наша техническая команда всегда старается, чтобы игра выглядела лучше всех на рынке.

Одна из самых выдающихся особенностей движка – физический рендеринг, то есть свет и поверхности ведут себя как в жизни. Местами получаются потрясающие отражения; вот недавно у нас была работа со стеклом – никогда раньше ничего подобного не видел! Объемное освещение, частицы...

Звучит заумно, но с точки зрения геймплея это означает красивый и достоверный игровой мир. Мы и со стилистикой поднажали, с разработкой персонажей – сочетание комиксной эстетики с реалистичным рендерингом обязательно произведет на аудиторию должное впечатление. Ну и 60 кадров в секунду, 1080p – непременное условие и для одиночной игры, гладкой и стремительной, и для мультиплеера.

ИГРОМАНИЯ: А не расскажете поподробнее о сюжете? Или о нем можно благополучно забыть и просто отстреливать монстров?

МАРТИ: Я бы не сказал «забыть», но большинство ведь играет в Doom не ради глубокого навороченного сюжета. Для нас на первом месте – боевка, ей уделяется основное внимание. Я уже говорил, что если вам не нужно дополнительной мотивации, чтобы взять дробовик и пойти стрелять демонов, – на здоровье, мы только рады. Но для тех, кому интересно узнать больше, есть исследование, есть нарратив посредством окружения и происходящего в игровом мире... Все максимально ненавязчиво. Если же вам захочется подробностей о происходящем, об истории вашего спецназовца, о самом аде, то вы сможете их найти, и, на наш взгляд, они очень неплохи.

ИГРОМАНИЯ: Но в принципе-то – дело происходит на Марсе, открывается портал в ад, все дела?

МАРТИ: Около того. Но мне бы хотелось, чтобы игроки докопались до всего сами. ■

XENOBLADE CHRONICLES X

ТАЙНА ТРЕТЬЕЙ ПЛАНЕТЫ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЖАНР jRPG, ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Monolith Soft
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА Wii U
САЙТ ИГРЫ xenobladechroniclesx.nintendo.com

Ужасная несправедливость – в «Игромании» не было рецензии на оригинальную **Xenoblade Chronicles**. Поэтому вам придется поверить мне на слово, когда я скажу, что это лучшая японская RPG с прошлого поколения консолей и вообще игра со всех сторон замечательная и очень близкая к идеалу. Если вы в нее еще не поиграли (она доступна на Wii и на New 3DS), постарайтесь по возможности это исправить. Дело в том, что **Xenoblade Chronicles X**, будучи RPG вполне достойной, от своей предшественницы отстает практически во всем, и несколько негативный тон этой рецензии обусловлен исключительно тем, что разработчики XCX взялись менять то, что менять не нужно было совершенно.

С ПРЕДШЕСТВЕННИЦЕЙ Xenoblade Chronicles X связывает разве что присутствие расы нопонов – круглых, забавных и эгоистичных существ. В доброй половине сюжетных сценок XCX обыгрывается схожесть нопона Тацу с картошкой, и повторение этой несмешной шутки быстро успевает набить оскомину

КСЕНОФИЛИЯ

Тэцуя Такахаси практически всю жизнь делает игры, названия которых начинаются с приставки «Xeno», но при этом его работы не относятся к одной серии. В 1998 году Square выпустила **Xenogears**, которую многие до сих пор считают лучшей в плане сюжета jRPG. Затем Такахаси основал собственную студию Monolith Soft и под эгидой Bandai Namco с 2002 по 2005 год трудился над трилогией **Xenosaga**, запомнившейся многим своими крайне продолжительными кат-сценами. После того как Bandai Namco продала его студию Nintendo, Monolith Soft взялась за создание новой RPG, которая в итоге получила название **Xenoblade**. При работе над ней Такахаси вознамерился соблюсти баланс между геймплейной и сюжетной составляющими, сделав большой упор на обширный и уникальный мир игры, – и, как уже упоминалось ранее, у него получился настоящий шедевр. Несмотря на то, что в **Xenoblade** фокус оказался несколько смещен с сюжета, ближе к финалу игры ее происхождение давало о себе знать: там игроков ждали и длиннющие сценки, и ставящие все с ног на голову откровения – все как в старые добрые времена.

В **Xenoblade Chronicles X**, новой RPG для Wii U, Monolith Soft продолжила развивать один из самых ярких аспектов пре-

КВЕСТ ПРО СТРАННЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ на водоочистительной станции внезапно оборачивается настоящим хоррором. Не ошибитесь с выбором!

ЗАТО В XCX еще больше простора для кастомизации внешнего вида своих персонажей, притом что из западного релиза часть опций пропала

ПОХОЖИЕ НА КОТОВ ПРИШЕЛЬЦЫ гордо уходят за кадр и больше не возвращаются

В ПРЕДЫДУЩЕЙ ЧАСТИ все семеро основных персонажей ходили вместе и присутствовали во всех сценках. XCX ограничивается двумя говорящими девушками и периодически дает вам выбрать, как себя поведет ваш герой

дыдущего выпуска – большой и красивый открытый мир. Поскольку это была первая HD-работа студии, Тэцуя Такахаси принял решение сделать упор на геймплее и сэкономить на самом затратном элементе игры – на кат-сценах. В результате XCX стала первой Xeno-игрой, в которой сюжет не просто плох, а практически отсутствует.

В завязке человечество эвакуируется с Земли, которую разрушает война двух продвинутых инопланетных рас. На гигантские корабли-ковчеги люди погрузили целые города, и когда на орбите планеты Мира один из таких ковчегов оказывается подбит злодеями, находящийся в нем Новый Лос-Анджелес успешно приземляется, а его обитатели начинают новую жизнь в чужом им мире.

Но не все так просто. Помимо города (который его обитатели сокращенно называют NLA), корабль также перевозил крайне ценный груз, жизненно важный для человечества. Его месторасположение неизвестно – ковчег начал разваливаться на куски еще на орбите, так что его осколки можно найти на разных континентах, – а инопланетные злыдни тоже за ним охотятся, планируя уничтожить. Этот макгаффин герои будут искать всю игру, а когда найдут (и отобьют у противников, само собой), по экрану поползут титры.

Сюжетных миссий в XCX крайне мало (всего 12 заданий длиной менее часа), и вся «кампания» кажется лишь прологом, завязкой к чему-то более масштабному, грандиозному – чему-то, что мы никогда не увидим. Особенно многообещающими смо-

КАК И ПЕРСОНАЖЕЙ, Скеллы можно кастомизировать и перекрашивать как душе угодно

БАРАКИ, куда постоянно приходится возвращаться, можно раскрасить по желанию

трятся многочисленные намеки на то, что планета, на которой разворачивается действие игры, не такая уж простая, что на ней происходят необъяснимые феномены, что именно ее тайны предстоит разгадывать героям, – но все эти чеховские ружья так и остаются висеть на стенах.

ПЛОТЬ И КРОВЬ

Нехватку основного сюжета **Xenoblade Chronicles X** пытается компенсировать обилием побочных заданий. В оригинальной **Xenoblade** их и так было под три сотни, а тут – в разы больше.

В XCX вы управляете небольшим отрядом оперативников из Нового Лос-Анджелеса, помогающих человечеству обустроиться на новой планете. Миссии героям достаются соответствующие: собрать материалы, справиться с представителями местной фауны и установить зонды, одновременно добывающие полезные ископаемые и позволяющие разведать местность вокруг. Набор заданий, иными словами, довольно стандартен.

Миссии подразделяются на три типа. Первый – самые простые, они ограничиваются парой строчек описания и берутся на терминале в NLA. Второй тип миссий аналогичен привычным квестам из других RPG: находим NPC, у которого что-то не так, выслушиваем, помогаем. Среди здешних квестов попадаются и действительно интересные (путешествующий во времени профессор!), и нелинейные, в которых принимаемые вами решения будут влиять на дальнейшую судьбу персонажей, и даже связанные друг с другом; некоторые из них образуют целые второстепенные сюжетные линии.

Третий же тип миссий – так называемые Affinity-квесты, напоминающие сценки «Heart to heart» из оригинальной **Xenoblade**. Чтобы их открыть, нужно прокачать до нужного уровня отношения с конкретным членом вашей команды – и посвященный его тяготам квест позволит вам узнать своего товарища еще лучше.

ПАРТВОПРОС

В то время как **Xenoblade Chronicles** в типичном для jRPG ключе рассказывала историю группы из семерых ярких героев, путешествующих вместе, XCX пошла по пути, близкому западным RPG. Главного героя здесь вы сами себе создаете, а в команду к нему, помимо двух центральных персонажей, Эльмы и Лин, никто не напрашивается. Одно только это решение породило целый ворох проблем.

ОЗЕРО БЕЛОГО ФОСФОРА, а в нем гигантский цветок – конечно же, живой и готовый одним махом лишить жизни пролетающего неподалеку растяпу

Во-первых, протагонист, Эльма и Лин обязаны присутствовать во всех сюжетных миссиях, а это значит, что три места в вашей партии из четырех заняты одними и теми же персонажами. Ведь не присутствующие в активной команде не получают опыта, и если попросить этих двух барышень уступить место другим бойцам, то это автоматически сделает их менее полезными в следующем сюжетном задании. Для сравнения, первая **Xenoblade** позволяла играть за кого угодно, даже выгнать главного героя на скамейку запасных.

Во-вторых, из-за того, что в партии фактически свободно только одно место, очень сложно открыть Affinity-квесты. Отношения с другими персонажами прокачиваются только тогда, когда они находятся с вами в команде (выполнением миссий, выборами в диалогах или же взаимопомощью в бою), но при этом резонно сконцентрироваться на одном составе партии, чтобы в ней не было слабых звеньев. Даже разница в пару уровней здесь более чем заметна. Поэтому, скорее всего, вы выберете какого-то одного персонажа в свободный четвертый слот, а всего играбельных бойцов в XCX – шестнадцать (и это помимо вышеупомянутой обязательной троицы).

В-третьих, не находящиеся в активной команде персонажи отправляются куда-то по своим делам, и, чтобы завербовать их заново, нужно искать их в огромном городе, где они стоят себе спокойно, практически неотличимые от NPC. И это как нельзя хорошо подчеркивает их статус: они всего лишь юниты, расходный материал. Они даже не говорят ничего в сюжетных сценках, если их взять с собой, и какую-то индивидуальность проявляют только в Affinity-квестах. Право слово, лучше бы их количество превратилось в качество.

РАБОТА ЕСТЬ РАБОТА

Xenoblade Chronicles X дает игроку практически полную свободу: побочные задания можно выполнять когда угодно и сколько угодно. И никаких невидимых стен, хоть в самом начале игры можно взять и пойти на другой край планеты, а на другой материк – поплыть. Да, возможно, это займет пару десятков минут, а по прибытии вас тут же порвут на лоскуты враги высокого уровня. Но можно же!

РАЗНЫЕ ЦВЕТА ИКОНОК соответствуют разным типам атак. Желтые – дальние, оранжевые – ближние, синие – баффы, фиолетовые – дебаффы

ЗАХОТЕЛОСЬ ПО ПУСТЫНЕ ПОГУЛЯТЬ? Бац – из нее выпрыгивает исполинский песчаный червь 74-го уровня. Утешает лишь то, что его в теории можно убить

Все это звучит неплохо в теории, но на деле чрезмерно открытая структура XCX не идет ей на пользу. **Xenoblade Chronicles** была выстроена как традиционная jRPG, как большое и увлекательное приключение, а побочные задания были приятным к нему дополнением; в XCX же они – плоть и кровь игры. Дело в том, что постоянные вылазки из NLA в дикие пустоши и зловещие джунгли куда более смахивают на рутину, нежели на приключение. По сути, в XCX мы играем роль мальчика (или девочки) на побегушках, не более.

Поэтому у игрока в **Xenoblade Chronicles X**, вероятнее всего, рано или поздно возникает нехватка мотивации. Зачем выполнять все эти сотни поручений? Завязка на это не очень-то и подвигает, сюжет практически всю игру топчется на месте, персонажи в массе своей сводятся до участия в паре квестов.

Ситуацию несколько меняет к лучшему появление дружественных инопланетян. Поскольку враги человечества по совместительству оказываются еще и отпетыми негодяями, от их тирании в Новый Лос-Анджелес перебегают представители аж нескольких внеземных рас. И работать на инопланетян куда интереснее: у каждой расы здесь своя манера речи, обычаи и особенности. Ничего совсем уж удивительного, конечно, ждать от них не стоит – как и в **Mass Effect**, инопланетяне тут преимущественно гуманоидной формы и в целом по поведению не слишком сильно отличаются от людей.

Дело вот только в том, что первые чужаки заселятся в NLA лишь в шестой главе (из двенадцати). Тогда же сюжет приоткроет первую (из немногих) свою интересную деталь. До этого времени мотивацию делать хоть что-то сможет предоставить разве что сама планета, на которой разворачивается действие игры.

ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

Мира, без сомнения, главный козырь **Xenoblade Chronicles X**. Она огромна – поистине планетарных масштабов – и ощущается по-настоящему чужеродной. Она полна невозможных геологических образований, ее флора и фауна одновременно кажутся знакомыми и вместе с тем диковинными. Чего-то подобного пытается достичь Хидэки Камия в своей **Scalebound**, и ему придется изрядно постараться, чтобы переплюнуть XCX.

При впечатляющих масштабах Миры каждый ее уголок – результат ручной выделки. Это не **No Man's Sky** с процедурно созданными локациями, тут каждый кусочек земли стоит того, чтобы посетить его хотя бы однажды.

Немаловажно и то, что XCX, пожалуй, самая красивая игра для Wii U (и не только, на PS3 и Xbox 360 с ней тоже вряд ли что-то сможет сравниться). Во всяком случае, в плане пейзажей. Модельки персонажей тут все же смотрятся довольно плохо. Но они и не важны, XCX наверняка заставит вас провести не один час, просто любуясь бескрайними равнинами под звездным небом, забираясь на гигантские кольца таинственного происхождения, которыми усеяна целая пустыня, и сражаясь

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: Wii U
СКОЛЬКО: 90 часов на прохождение сюжетной кампании и трехзначного числа побочных заданий; 10 часов на покорное ожидание денег на нового робота.

ЕСЛИ ВАШЕГО ГЕРОЯ ОТПРАВИЛИ В НОКАУТ, остается лишь уповать на то, что оставшиеся в живых товарищи или поднимут его, или закончат бой за полминуты. И то, и другое маловероятно

с причудливыми монстрами над озерами магмы. Несмотря на все недостатки XCX, она способна подарить по-настоящему незабываемые впечатления, и ее стоит ценить уже за это.

Как-то сама собой вспоминается фраза, оброненная Тоддом Говардом о **Skyrim**: «Видите ту гору? Вы можете на нее залезть». К **Xenoblade Chronicles X** она как нельзя хорошо подходит.

В середине игры вам откроют доступ к Скеллам (от «экзоскелет»), роботам, в которых удобно и сражаться, и по миру колесить. В буквальном смысле – из человекоподобной боевой формы они по нажатии кнопки превращаются в шустрые авто. А ближе к концу игры Скеллы можно научить летать, и тогда перед вами падут последние преграды.

Впрочем, XCX и тут ухитряется поставить игроку подножку в виде агрессивной фауны. Во время прогулок по Мире вы, само собой, не раз столкнетесь с монстрами, значительно превосходящими вас по уровню и нападающими сразу, как вас заметят. С одной стороны, это играет XCX на руку: впечатление, что вы исследуете дикую и опасную планету, лишь усиливается. Да и смерть тут ничем не грозит, просто вернетесь на последнюю посещенную вами безопасную точку (между ними, кстати, можно свободно телепортироваться, и это крайне удобно). Но все меняется, когда вы пилотируете Скелл: каждая его поломка (после первых трех раз, покрываемых страховкой) влетит вам в копеечку, и после ряда неудач легко разориться.

При этом в XCX нередки ситуации, когда вы спокойно сражаетесь с врагом, который вам вполне по зубам, и тут внезапно в бой вмешивается проходивший мимо исполин 50-го уровня. Да, это не так страшно, если вы сражаетесь на своих двоих, но в этом отпадает всякий смысл, когда у вас появляются Скеллы, настолько они сильнее.

МИЛЛИОН НЮАНСОВ

Боевой системой XCX во многом напоминает предшественницу – игравшим в нее будет чуть проще разобраться, – а **Xenoblade Chronicles,** в свою очередь, многое позаимствовала у MMORPG.

Например, автоатаки: если враг находится в зоне досягаемости ваших персонажей, они будут с определенной периодичностью наносить ему урон сами. Умения здесь можно применять по откату, и они не расходуют MP, как это обычно принято в jRPG, – этой шкалы тут нет и в помине. Прокачка способностей увеличивает их силу и уменьшает время отката.

Главное отличие боевки XCX от той, что была в **Xenoblade**, заключается в разделении атак на ближние и дальние. Каждый персонаж носит с собой как холодное оружие, так и огнестрел, и различные умения относятся к тому или иному типу экипировки. Например, если вы рубите противника в упор мечом, то умения ближнего боя будут «перезаряжаться» быстрее, а накопив полный заряд, начнут повторный отсчет для того, чтобы накопить двойную силу.

При этом различные приемы могут вплетаться в комбо, когда каждый удар увеличивает силу последующего. Ваши сопартийцы, инициировав такую цепочку, крикнут вам, какого типа атака должна идти дальше, и если вы отзоветесь на их призыв, то не только нанесете больше урона, но и подлечите всю партию. И это здесь основной способ восстановления здоровья.

Аналогичные элементы боевой системы были и в **Xenoblade Chronicles**, однако там присутствовали персонажи с многочисленными целительными умениями; в XCX же специалистов-лекарей нет вообще, а способности, восстанавливающие HP, крайне редки. Поддерживать здоровье на уровне нужно преимущественно при помощи вышеописанных комбо-атак и своевременных нажатий на указанную кнопку для подбадривания товарищей (почти что QTE). Такое решение, бесспорно, видится оригинальным, но невозможность полечить себя, когда того требует обстановка, и огромная зависимость от поведения напарников напрягают.

ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ПРАВО ВОДИТЬ СКЕЛЛ, нужно сдать восемь экзаменов, один из которых заключается в поисках черт-те каких предметов на дальнем континенте. Когда находишь, наконец, последний из них, чувствуешь одновременно и облегчение, и злобу на разработчиков

Различные умения и участие в комбо-атаках заполняют шкалу TP, которую можно расходовать на особо мощные приемы. За полную шкалу можно поднять павшего на поле боя напарника – да только вот управляемые AI товарищи свои TP нещадно тратят при каждом удобном случае. Чтобы у вашего героя был хоть какой-то шанс встать на ноги после бесславного падения, нужно или отдавать в начале каждого боя всем остальным наказ беречь TP (и то не факт, что послушают), или просто лишать их расходующих TP умений в принципе.

У каждого из ваших напарников есть конкретный класс, который нельзя поменять, однако своему герою вы вольны в любой момент сменить специализацию и, как следствие, набор умений. Можно даже со временем стать мастером на все руки, если терпения хватит: прокачав выбранное направление до максимума, вы получаете возможность использовать его снаряжение и умения за другие классы.

Xenoblade Chronicles X сочетает в себе невообразимое количество всевозможных механик. Помимо активных умений, есть еще и пассивные, различающиеся для каждого класса, у персонажа и экипировки есть огромное количество различных характеристик – пойди пойми, за что отвечает каждая из них. Нужно не забывать и про установку зондов для исследования планеты и добычи денег и ископаемых, и про инвестиции в оружейные компании для разработки новых типов экипировки, и про улучшение своего арсенала и Скеллов при помощи

В РАНДОМНЫХ ТОЧКАХ по всей планете стоят копии персонажей других игроков, которых можно на время завербовать в свою основную партию. Иногда они несколько мешают погружению в мир игры – например, своими репликами или именами

особых аугментаций, и много еще о чем. И игра ни к чему из этого вас не подготовит.

ВСЕ НЕ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Нет, правда. **Xenoblade Chronicles** могла похвастаться отличным и предельно понятным обучением, после которого непонятных моментов в игре почти не оставалось. А чтобы разобраться в XCX, придется штудировать многостраничный электронный мануал – который, впрочем, все равно не даст ответов на все вопросы. А потом истерически гуглить ответ на каждый из них.

В недостатке глубины XCX не упрекнуть, а вот в недостатке удобства – запросто. Куча заданий требует сбора валяющихся по всей планете предметов, обозначающихся на экране голубыми ромбиками. Невозможно заранее узнать, что именно вы подберете (это решает рандом), и при этом некоторые находки ограничены какими-то определенными локациями, о чем узнать просто невозможно. Например, взяли вы чей-то Affinity-квест, а он говорит буквально «иди туда – не знаю куда, принеси то – не знаю что». И пока вы не отыщете это незнамо что (а область поиска – целый континент, и нет гарантии, что оно вам упадет даже в верной его части), будете маяться, ведь до выполнения взятого Affinity-квеста нельзя инициировать ни другое задание того же типа, ни сюжетную миссию.

А сюжетные миссии, в свою очередь, нельзя выполнять просто по порядку, они требуют от вас прохождения указанных Affinity-квестов. Одна из последних фактически вынуждает вас поднять уровень отношений с персонажем по имени Гвин, потому что без этого нельзя начать нужный Affinity-квест.

В XCX вообще полно таких недочетов, которые вроде как и мелочи, но могут здорово испортить игроку настроение. Причем этих проблем (да-да, вы угадали) не было в **Xenoblade Chronicles**!

НЕДОММО

Первую Xenoblade многие обвиняли в том, что она слишком похожа на MMORPG. На деле же как раз она отлично выдерживала баланс между своими составляющими, а вот XCX отказалась практически от всех своих jRPG-корней, действительно превратившись в этакую офлайновую ММО.

Тут даже есть некое подобие публичного чата: даже если вы хотите просто проходить кампанию в покое, игра без спроса подключится к сети, определит вас в «отряд» с другими игроками и будет показывать, кто из них какие ачивменты получил и кому есть что сказать об игре или просто о жизни. Есть даже кооперативные миссии, на которые можно собрать команду из четырех героев и пойти побить какого-нибудь босса. Но этих миссий мало, люди на них набираются очень неохотно, да и ни о какой синергии между членами команды говорить там не приходится – нельзя же выбирать, кто к тебе присоединится.

При этом XCX создавалась во многом ради онлайна. Именно для этого главный герой превратился в немого аватара игрока, что повлекло за собой полное переписывание сценария. Но стоило ли оно того? Результат выглядит полумерой, словно лишний раз подтверждающей, что Nintendo не очень-то дружит с онлайном. Увы.

■■■

Xenoblade Chronicles X можно рекомендовать тем, кто уже вдоль и поперек изучил оригинальную Xenoblade и хочет еще – еще больше контента, еще более красивый и обширный мир. Остальным лучше обратить внимание на предыдущую часть серии. ■

ПОРАДОВАЛО:
- невероятно огромный и красивый мир;
- обилие побочных заданий;
- глубокая кастомизация как внешнего вида, так и умений и характеристик бойцов.

ОГОРЧИЛО:
- сюжета мало, и он не особо интересный;
- игра практически ничего не объясняет;
- куча удручающих мелочей.

ДОЖДАЛИСЬ?
Xenoblade Chronicles X приглашает вас в чарующий, самобытный и невероятно красивый мир, в котором запросто можно провести больше сотни часов. На протяжении которых вас не раз посетят мысли о том, насколько предыдущая часть была лучше и удобнее.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

КСЕНОВСЕЛЕННАЯ ТЭЦУИ ТАКАХАСИ

КАК БРОСИТЬ ВСЕ И ДВИГАТЬСЯ ДАЛЬШЕ

ЕВГЕНИЙ СКУДИН

Непросто бывает отыскать геймдизайнера, сценариста или режиссера, который способен после семнадцати лет взлетов и падений все еще демонстрировать выдающиеся результаты, развиваться и радовать как давних поклонников, так и новую публику. Чаще история подкидывает нам совершенно противоположные примеры: люди, чьи ранние работы можно смело считать классикой, рано или поздно оказываются неспособны вписаться в реалии современной индустрии. Не все, но многие.

В этом плане история Тэцуи Такахаси может послужить наглядным пособием для любого творческого человека. Этакая памятка, повествующая нам о том, как важно двигаться вперед, не бояться оставить позади отжившие свой век правила и идеи. А главное – уметь подходить к видеоиграм не только с позиции развлечения или работы, но и видеть в них способ донести до аудитории важные чувства и мысли.

НЕСВОБОДНЫЙ ХУДОЖНИК

Первые шаги Тэцуи Такахаси в игровой индустрии датируются летом 1988-го. Когда Такахаси был 21 год, он поступил на работу в компанию Nihon Falcom, широко известную в узких кругах своими сериалами **Dragon Slayer** и **Ys**. Рядовой дизайнер, он начинал с банальной разработки шрифтов, но подобная должность оказалась бесценным источником опыта.

Тем не менее, будучи художником по своей натуре, Такахаси не желал мириться с ситуацией. В те времена Nihon Falcom делала игры для PC-8801, чьи 512 килобайт оперативной памяти и 8 цветов давали не так уж много простора для творчества. Для сравнения, популярная в то же время Nintendo Entertainment System могла предложить в шесть раз большую палитру, а также позволяла использовать спрайтовую графику.

Вскоре желание участвовать в разработке ролевых игр для передовых игровых платформ приведет Такахаси в **Squaresoft** (половинка нынешней Square Enix). В течение следующих шести лет он успеет приложить руку к трем **Final Fantasy**, поучаствовать в становлении **Chrono Trigger** и развитии **Secret of Mana**.

Но главным поворотным моментом в жизни молодого японца можно считать знакомство с его будущей женой – сценаристкой и иллюстратором Каори Танакой, больше известной под псевдонимом Сорайя Сага. Именно она сочинила концепцию, позже переродившуюся в культовую **Xenogears**.

ТЭЦУЯ ТАКАХАСИ – сценарист, режиссер, продюсер и новатор от мира японских ролевых игр

В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

Изначально сценарий о «солдате удачи, страдающем от расстройства личности» претендовал на то, чтобы стать полноценной седьмой Final Fantasy. В итоге идея была отвергнута руководством как «слишком сложная, кровавая и глубокая для массового потребителя». Некоторое время проект подразумевался сиквелом к великолепной Chrono Trigger, пока, наконец, не обрел

XANADU (1985), разработанная той самой Nihon Falcom. Одна из игр, которая помогла понять Такахаси, что он хочет работать в этой индустрии

СНОВА БИБЛЕЙСКИЕ ЦИТАТЫ: распятие, а следом – «вы будете как боги…», фраза змея-искусителя, соблазнившего Адама и Еву съесть запретный плод

FINAL FANTASY IV (1991) – первая игра, которой Тэцуя Такахаси занимался в Squaresoft

НЕСМОТРЯ НА СЖАТЫЕ СРОКИ и проблемы с бюджетом, Xenogears остается законченным произведением. Правда, для этого разработчикам пришлось рассказать значительную часть истории обычным текстом, всплывающим на фоне статичных картинок. Дешево и сердито

В XENOGEARS НЕМАЛО ПРОВОКАЦИОННЫХ МОМЕНТОВ, однако чиби-манера, в которой выполнены персонажи, сглаживает большую часть острых углов

собственное название. Впрочем, на этом злоключения не закончились: заключительная треть игры доделывалась впопыхах в условиях жесточайшего цейтнота, что, безусловно, на ней ощутимо сказалось.

В известной степени Xenogears можно назвать результатом разочарования Тэцуи Такахаси в беззубых сюжетах линейки Final Fantasy, плодом его растущих амбиций. С другой стороны, это просто игра, в которой он отразил частичку себя. Тут и там проявляется увлечение Такахаси научно-фантастическими романами Роберта Хайнлайна и Артура Кларка, детский интерес к религиозным учениям, увлечение философией Ницше и психологией Юнга в студенческие годы. Не говоря уже о десятках отсылок к любимым произведениям западной и японской поп-культуры – в том числе, конечно же, и к «Звездным войнам».

Маховик мрачного и непредсказуемого сюжета поначалу раскручивается исключительно за счет провокационных тем. Разработчики не побоялись рубить с плеча, являя нам кровавые и постельные сцены, демонстрируя проявления ксенофобии и употребление наркотиков. Каким-то чудом не подвергся цензуре эпизод, выставляющий религиозную организацию бездушным манипулятором, использующим несчастных сирот для плотских утех.

Последний пример можно назвать одним из ключевых в понимании того религиозного символизма, которым пропитана каждая вторая сцена игры. В нем команда Такахаси, цитируя Ницше, не только обозначает нравственный кризис человечества («Бог умер»), но и выходит за рамки фэнтезийного мирка с присущими ему игрушечными проблемами. С этого момента сюжет обретает совершенно иной размах, а мысль авторов взлетает до извечного «кто мы, откуда и куда, черт возьми, идем».

В именах, названиях, событиях сценаристы оставляют десятки ключей, расшифровка которых штрих за штрихом добавляет картине глубины. Любопытные параллели с библейской Вавилонской башней, Ноевым ковчегом, братьями Каином и Авелем – лишь верхушка айсберга. Основная сюжетная канва явно эксплуатирует постулаты гностицизма с их сотворением мира «злым началом» – Демиургом, продуктом эманации божества Эонами и прочими атрибутами раннего христианства.

НЕ ТОЛЬКО НИЦШЕ

Присутствие в игре религиозного подтекста и признание наличия некоего высшего существа не отменяет тщательно подведенной теоретической базы. Учитывая, кем в мире Xenogears оказался всемогущий «Бог», нельзя не углядеть в этом отсылки к панспермии и теории внешнего вмешательства, а также основам антропологии. Даже такое явление, как переселение душ, в общественном сознании неразрывно связанное с индуизмом, на самом деле отлично вписывается в учение все того же Ницше о «вечном возвращении».

Не меньше внимания уделяется и психологическому аспекту. К примеру, идея с раздвоением личности, красной нитью

ПОНЯТЬ, НА ЧТО ССЫЛАЕТСЯ ЭТА СЦЕНА, сможет, наверное, любой. И кто сказал «Евангелион»?

ЕЩЕ ОДНА ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА XENOGEARS – огромные управляемые роботы, прозванные «гирами» (Gears)

ЛОГОТИП И НАЗВАНИЕ СТУДИИ MONOLITH SOFT отсылает нас к Зохару – монолиту с загадочным происхождением, одному из ключевых объектов во вселенной Xenogears и Xenosaga

ПОКА FINAL FANTASY VII ИСПОЛЬЗОВАЛА ЗАРАНЕЕ НАРИСОВАННЫЕ ФОНЫ, мир Xenogears был исполнен в честном 3D. Трехмерные локации со свободной камерой – редчайшее по тем временам зрелище

проходящая сквозь все повествование, на самом деле прочно покоится на понятиях, предложенных еще Фрейдом для описания динамики человеческой психики, – Ид, Эго и Супер-Эго. В то время как Персона, Анимус и Анима, значащиеся в игре как составные части «Бога», оживляют в памяти уже аналитическую психологию Юнга.

Но несмотря на все богатство и сложность используемого материала, игра умудряется выдать и немалой силы эмоциональный заряд. Во многом, конечно, благодаря одной из самых трогательных историй любви в видеоиграх. И даже если религиозный символизм и прочие тонкие материи пройдут мимо вас, финал гарантированно не оставит равнодушным – уж очень убедительную картину нам рисуют сценаристы, элементы которой волей-неволей начинаешь проецировать уже на реальный мир.

ПОВОРОТ НЕ ТУДА

Выйдя в феврале 1998 года в Японии, Xenogears пошла вразрез со всем, что тогда делали японские ролевые игры. К несчастью, сравнение со взрывным успехом куда более прямолинейной Final Fantasy VII, которая вышла почти годом ранее, убедило издателя, что так лучше больше не делать.

С этих пор Final Fantasy VII станет для произведения Тэцуи Такахаси проклятием и благословением одновременно. С одной стороны, именно благодаря популярности «Последней фантазии» многие не глядя приобретали «еще одну ролевую игру от той самой Squaresoft» – и в итоге мало кому известная Xenogears разошлась довольно внушительным тиражом в 900 тысяч копий, прославив своего создателя. С другой стороны, на фоне результатов Final Fantasy VII для Squaresoft этого было недостаточно, чтобы признать Xenogears успехом. И уж тем более издателю не нужен был сиквел «провальной» игры.

Для Такахаси это означало лишь одно – поддержку для второй Xenogears следовало искать в другом месте.

В октябре 1999 года основанная Такахаси студия Monolith Soft начинает работать с японским издателем Namco. В состав Monolith вошло около двадцати сотрудников, трудившихся над Xenogears, в том числе Сорайя Сага и дизайнер персонажей Кунихико Танака. Позднее к ним присоединился и композитор Xenogears Ясунори Мицуда.

Анонс не продолжения Xenogears, а ее «духовного наследника» (без прав на франшизу команда Такахаси решила начать все с чистого листа) случился в 2000 году. Спустя несколько месяцев, весной 2001-го, показали и первый трейлер. Тогда же проект сменил название. Это больше не таинственный Project X. Это Xenosaga.

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Тут стоит вернуться в самое начало. Xenogears задумывалась как масштабная космическая сага из шести эпизодов, охватывающих около пятнадцати тысяч лет. История Фэя и Элли из оригинальной игры включала в себя эпизоды со второго по пятый, оставив и задел на будущие сиквелы, и простор для освещения событий, произошедших «задолго до». Xenosaga стала своеобразной перезагрузкой затеи, начав историю не только с чистого листа, но и в новой хронологии.

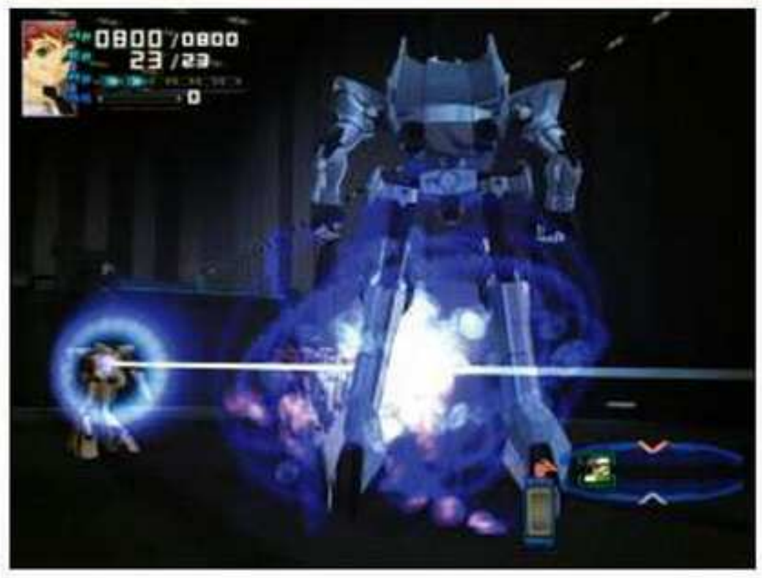
В первом эпизоде «Ксеносаги», **Der Wille zur Macht** («Воля к власти»), Такахаси продолжил заигрывать с религиозным символизмом. Тут же на месте и старина Фрейд, и Ницше со своим «вечным возвращением». Налицо дословные цитаты из Xenogears (как, например, ученый, прячущий секретные данные в теле своей дочери), не говоря уже о сходных ролях ключевых героев.

Вынесенная в подзаголовок «основная мысль» транслировала посыл всего эпизода. Der Wille zur Macht – это одно из понятий философии Ницше, так называемая «воля к власти», с помощью которой фило-

С СЮЖЕТОМ DER WILLE ZUR MACHT можно ознакомиться в Xenosaga: The Animation – аниме-сериале, выпущенном в 2005 году небезызвестной Toei Animation. Вариант приемлемый, но далеко не идеальный

ЭВОЛЮЦИЯ ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ XENOSAGA: от гиперболизированного аниме и более реалистичного стиля в первом и втором эпизодах до золотой середины в третьем

РЕАЛИАНЕ – БИОРОБОТЫ, ЯВНО ВДОХНОВЛЕННЫЕ РЕПЛИКАНТАМИ из «Бегущего по лезвию». Их появление в Xenosaga позволило Такахаси не только затронуть этическую сторону вопроса (правильно ли использовать неотличимые от человека искусственные организмы в качестве оружия?), но и развить тему зависимости из Xenogears: поглощение тканей реалианов вызывает сильное привыкание



БОИ «ГИРОВ» В XENOSAGA вышли куда менее глубокими и интересными, чем в Xenogears, – несмотря на избавление от технических ограничений первой PlayStation. Исчезла шкала топлива и возможность восстанавливать броню во время сражения, не говоря уже об отсутствии значительной части «обвесов», влияющих на характеристики роботов

XENOSAGA FREAKS (2004), единственная не номерная игра серии на PlayStation 2. Это юмористическая графическая новелла, в комплекте с которой шла демоверсия Xenosaga Episode II

соф предлагал истолковывать все процессы – в природе, в человеческом поведении, вообще во всем. Сам Ницше так и не успел объяснить, что конкретно он понимает под этой самой «волей», но Такахаси говорит об этом так: «Персонажи в игре живут прошлым, преисполненные сожаления, ощущая неизбежность судеб. Все они должны отыскать свою личность, найти в себе силы, чтобы продолжать жить. Эту «волю к власти» (очевидно, к власти над своей жизнью – *Прим. ред.*) я и хотел показать».

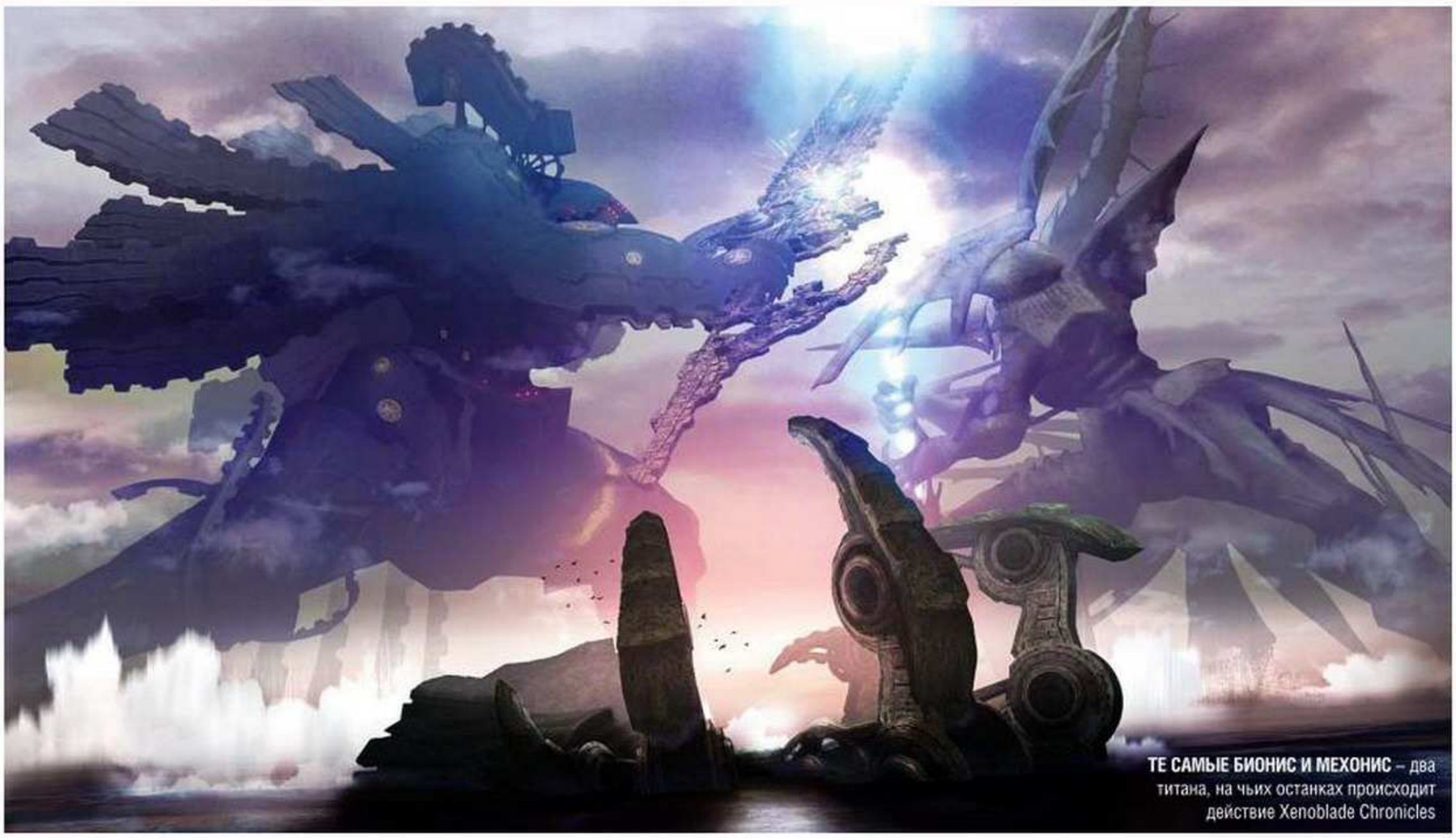
Смог ли Такахаси ее показать – вопрос отдельный и, пожалуй, открытый. На первый эпизод приходилось от силы двадцать процентов всей запланированной истории, но ни одна из завязавшихся сюжетных линий не успела получить в нем развязки.

(НЕ)ОЖИДАННЫЙ ПРОВАЛ

И снова игра Такахаси показала себя хуже, чем рассчитывал издатель. Количество проданных копий в Японии и Северной Америке (в Европе первая глава не издавалась) спустя год было сопоставимо с результатами Xenogears: чуть больше миллиона экземпляров.

Многие склонны обвинять в неудачах Xenosaga ее же главное достоинство – сюжет. Обе сценарные работы Тэцуи Такахаси страдают от одного и того же недуга: умная, комплексная и непредсказуемая история теряется за сложной структурой, катастрофически затрудняющей восприятие. Она перенасыщена второстепенными сюжетными линиями и персонажами, густо усеяна специфическими именами, названиями и аббревиатурами. Учитывая важность уймы отсылок, жизнь рядового игрока становилась попросту невыносимой. Появившаяся в Xenosaga база данных, позволяющая подглядеть тот или иной термин, решала только часть проблемы.

Необычная вселенная, отныне населенная полностью трехмерными персонажами, стала другим поводом для критики. Одна часть фанатов не приняла новый стиль, другим претила подача сюжета через продолжительные кат-сцены. Масла в огонь подлила и малая (по меркам jRPG, конечно) продолжительность – прохождение сюжетной кампании занимало чуть больше двадцати часов. Вдобавок в первой главе отсутствовала значительная доля сцен, показанных в первом трейлере, что многие восприняли, будто их назло убрали, чтобы склеить в новые эпизоды и заново продать. Ну, вы знаете, как обычно на такое реагируют.



ТЕ САМЫЕ БИОНИС И МЕХОНИС – два титана, на чьих останках происходит действие Xenoblade Chronicles

БОЕВАЯ СИСТЕМА В XENOBLADE недвусмысленно напоминает MMORPG: меньше эффектов и зрелищных ракурсов, больше функционала, иконок и всплывающих циферок для наглядности

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

Неутешительные продажи «убийцы Final Fantasy» (в рекламной кампании издатель Namco не скупился на эпитеты) спровоцировали, казалось бы, правильную ответную реакцию. Руководство Monolith Soft поспешило всех успокоить, заявив о намерении «освежить» зарождающийся сериал. В числе приоритетных целей значилась переработка сценария, а также смена визуального стиля на более реалистичный.

Одновременно эта инициатива лишала Тэцую Такахаси возможности серьезно влиять на развитие франчайза. Отныне он числился лишь автором оригинального сценария, безмолвно наблюдая, как созданную им основную сюжетную арку ужимают, перекраивают и растаскивают на лоскуты. Планируемая изначально гексалогия стремительно сокращалась – сперва до четырех эпизодов, пока, в конце концов, не решено было остановиться и вовсе на трех. При этом количество событий, которое предстояло охватить двум оставшимся играм, по-прежнему было огромным.

Ситуация привела к появлению ответвлений – **Xenosaga: Pied Piper** и **Xenosaga II to III: A Missing Year**. Игры для мобильных телефонов и серии анимированных комиксов соответственно. Они закрывали дыры в биографиях персонажей, но, естественно, ни о какой равноценной замене номерных частей и речи не шло. Не говоря уже о том, что они не покидали пределов Японии.

Как ни парадоксально, больше всего от «редактуры» пострадала **Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose** («По ту сторону добра и зла»), вышедшая в Японии в 2004 году. Она была короче предшественницы, больше в ней было разве что отлично поставленных экшен-сцен. Вместе с тем разработчики так вдохновились идеей «освежить» игру, что практически угробили боевую систему, попутно вырезав всю экипировку, магазины и мини-игры.

Вопреки ожиданиям, **Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra** («Так говорил Заратустра») удалось переломить тенденцию. В 2006 году третья глава смогла достойно закрыть забуксовавшую в финансовой яме трилогию, хотя вытащить ее из этой ямы так и не смогла, продавшись еще хуже второй части.

ИНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

В то же самое время Тэцуя Такахаси, избавленный от необходимости присматривать за запутавшейся в себе космической сагой, готовился к переменам. На тот момент идея, которой был одержим маэстро, существовала лишь в виде дизайн-документа и пары концепт-артов. Спустя неполные четыре года игру, которую сначала называли **Monado: Beginning of the World**, а потом – **Xenoblade Chronicles**, почти единогласно признают главной японской RPG седьмого поколения консолей. Впервые после финансово неудавшейся Xenosaga это был успех. Причем успех громогласный.

XENOBLADE CHRONICLES СЧИТАЕТСЯ одной из самых красивых японских ролевых игр, даром что вышла на технически отсталой Nintendo Wii

Xenoblade Chronicles можно было бы считать единственной в своем роде, не случись за четыре года до нее **Final Fantasy XII**. И все же… любопытная вселенная, огромный мир и практически неиссякаемое количество побочных занятий помогли раскрыть японские RPG с новой, довольно неожиданной стороны. Эта Xeno-игра исповедует совершенно иную философию, нежели предыдущие. Самое главное в ней – открытый мир, но не простой: вы путешествуете в буквальном смысле по останкам двух титанов, Биониса и Мехониса.

Одно оспорить сложно – Xenoblade гораздо ближе к массам. Такахаси не раз говорил, что прежде он делал игры скорее не для публики, а для себя; в этот же раз он делал игру для людей. Дал им свободу, возможность исследовать, сражаться и выполнять квесты, не подстраиваясь под линию сюжета. Именно поэтому и сценарий к игре писался в последнюю очередь, когда уже была придумана и проработана в мельчайших деталях необычная вселенная. Сюжет в Xenoblade достаточно интересный и ни в коем случае не пошлый, но он отбросил прочь любую вероятную заумь и поиски ответов на вселенские вопросы.

Вместо этого Xenoblade сияет в плане синергии всех игровых элементов – сюжет и отношения персонажей в ней тесно переплетены с механикой. Например, меч Монадо (тот самый, в честь которого сперва назвали игру) позволяет главному герою время от времени заглядывать в будущее, – но одно дело, когда это происходит в сюжетной сценке, и совсем другое, когда это каким-нибудь внезапным образом проявляется в чисто игровых моментах. Скажем, в бою враг заряжает какую-нибудь смертоносную атаку – и тут вы видите картинку из будущего, как и каким образом она убьет союзника. У вас есть несколько секунд, чтобы это предотвратить. Еще видения из будущего весьма изобретательно приладили к собирательным квестам. Нашли вы какой-нибудь гриб, и вам сразу показывают, как в будущем вы сдаете квест на сбор таких грибов. Чтобы не пришло в голову их случайно продать кому попало.

XENOBLADE НЕ СВЯЗАНА СЮЖЕТНО НИ С XENOGEARS, НИ С XENOSAGA. Префикс «Xeno» присутствует исключительно как «подпись режиссера»

Ничуть не менее занятно устроены взаимоотношения между союзниками. В бою они подбадривают друг друга, между ними налаживается дружба, и потом это открывает новые диалоги, которых вы иначе могли и не увидеть. В таких деталях вся Xenoblade Chronicles.

Да, в этом произведении больше нет глубокой философии и цитат из Ницше, но в нем есть игра – большая и крайне детальная, на зависть многим. Так получилось, что Тэцуя Такахаси спустя семнадцать лет после своей первой игры-вехи сумел создать еще одну, совсем другую, но во всех смыслах выдающуюся. Потребовалось лишь преодолеть себя и подойти к вопросу с противоположной стороны.

Пример Такахаси следовало бы взять на заметку всем. Особенно тем, кто делает игры. Кем бы вы ни были, что бы вы ни умели – продолжайте искать. ■

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft Montreal
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ rainbow6.ubi.com

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE

РУКИ В ПОЛ, МОРДЫ ЗА ГОЛОВУ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Как бы скверно ни играли вы или ваши напарники, любая стычка в **Rainbow Six: Siege** похожа на сцену из фильма про SWAT. Пятеро отважных спецов крадутся по захваченному полицейскому участку. Замечают, что дверь в одну из комнат отгорожена раздвижной заслонкой, а из соседней стены торчат анкера – вот где укрепился противник. Один из атакующих лепит на стену термический заряд. Бронированный здоровяк прячется за щитом, остальные – за его спиной, за косяками и мебелью. Другой оперативник уже достал светошумовую. Кто-то жмет кнопку детонатора, заряд неспешно прожигает дыру в стене. Ба-бах!

Дым, щепки, какие-то клочья в воздухе. В дырищу летит граната, но ее сбивает дрон. Под ноги щитоносцу катится газовый распылитель, нападающие торопливо отступают, стремясь выбраться из едкого желтого дыма. Выстрелы не смолкают, почти все пули летят наугад. Пятый оперативник атакующих спускается на тросе снаружи и заглядывает в окно. Враги приветствуют его свинцом и бранью. Из-за наспех выстроенных баррикад выглядывают стволы винтовок и дробовиков.

И тут нападающие начинают умирать один за другим, потому что сзади на них накинулся «рэмбо». Он чихал на тактику, на приемы и на ловушки. У него скилл, и он решает. Четыре фрага ему в таблицу, а «медвежатник» за окном с горя падает вниз и сворачивает себе шею. В этой миниатюре – иллюстрация лучших и худших моментов «Осады».

ЛУЧШЕ ставить ловушку в проходах с обычной баррикадой, которая ломается ударами приклада. Потому что укрепленную будут взрывать и ловушке не поздоровится

ПОЧЕМУ ЗДЕСЬ НЕТ ДЫРЫ В СТЕНЕ?

Если отбросить подробности, правила Siege примерно такие же, как где-нибудь в **Counter-Strike**. Одна команда удерживает позицию, охраняя заложника, бомбу или контейнер с химикатами, и ощетинивается стволами, другая старается одолеть первую лихим наскоком.

Но едва ли операция будет похожа на классическую перестрелку. Прежде всего, ни на одной локации нет хоть сколь-нибудь открытого пространства. Штурмовая группа начинает на улице, но почти все стычки происходят внутри зданий: если кто-то из обороняющейся команды выйдет на улицу, его позицию через несколько секунд засветит зависший над объектом вертолет.

Так что пятеро условных преступников (именно условных, поскольку на самом деле это тоже оперативники) окапываются внутри, а где – еще предстоит выяс-

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core i3,
6 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5,
8 ГБ, 2 ГБ видео

В БИТВЕ с ботами требуется не допускать их до заложника, его могут подстрелить. Пусть и не насмерть

ВАЖНО не давать противнику сделать ни одного выстрела по открытой цели. Короткая очередь запросто уложит и двоих, и троих

нить. С разведки дронами начинается каждый раунд, и пренебрегать ею нельзя, иначе команда соберет на себя все мины, обмотается колючей проволокой, нафаршируется пулями и в таком занимательном виде отправится в следующий тур.

Поиск злодейского «гнезда» та еще задачка. Каждая локация – это путаница коридоров, нагромождение помещений и очень неудобно расположенные окна. Даже в самолете легко заблудиться – и это, кстати, верный способ уберечься от пули, если ваша команда слегла на первом же кордоне.

Блуждания по коридорам – не единственная сложность в механике, ведь многие стены в этом коридоре можно подорвать, а другие – проломить или прострелить. Знаете, проковырять дырочку размером с бильярдную лузу и выпустить туда целую обойму, злорадно посмеиваясь. Только не ругайтесь, поймав «маслину» в ответ, – у всякого отверстия две стороны.

Эти отверстия и есть камень преткновения Rainbow Six: Siege. Защитники предотвращают их появление, нападающие, напротив, организуют. Одни закрывают стены раздвижными непробиваемыми щитами, запирают дверные проходы, ставят ловушки, закладывают взрывчатку, протягивают «колючку», создают ложные укрытия, на взлом которых уйдут ценные ресурсы.

А нападающие всеми средствами ломают, взрывают, режут, залетают, вбегают и даже проваливаются. Какой-нибудь байкерский загородный клуб – это не просто декорация, а целый тактический театр, слоеный пирог, где каждый слой нужный.

ПРАВИЛЬНАЯ РАДУГА

Разномастные спецназовцы и их умения – это еще и одна из основ тактики защиты, проникновения и унижения противника. Кое-какие способности доступны любому и без ограничений: например, настенные щиты есть у всех защитников, равно как и взрывпакеты – у нападающих.

Но львиная доля тактических штучек индивидуальна. Pulse, американский оперативник, использует для поиска врагов датчик сердцебиения. При этом пистолет он уже одновременно держать не может, так что этот герой строго для командной игры. Как и французский Montagne с огромным щитом и толстой броней – не столько «танк», сколько передвижной бруствер для своих товарищей.

Есть суровый химик, прожигающий преграды особыми зарядами, есть обыкновенный снайпер, есть мастер ловушек, подрывающий врага прямо на пороге, есть враг радиотехники, глушащий камеры и детонаторы. Здесь двадцать классов, и почти все из них нужны в той или иной ситуации.

Тут нет случаев, когда один оперативник «контрит» другого (разве что отчасти), и беспроигрышной синергии (хотя сочетать доктора и бронежилеты Rook – хорошая идея), однако пасьянс складывается любопытный. Координация действий и сложное, точное устное планирование – не ключ к победе, а залог выживания в ходе миссии.

Это касается и защитников, которым важно укрепить одни стены, оставить другие, не запереть случайно друг друга и не дублировать средства обороны (например, не ставить на один дверной косяк и заряд С4, и ловушку спецназовца Капкана), и атакующих, кому важно ворваться внезапно, слаженно и желательно со всех сторон.

ПЯТЬ ХАЛЯВНЫХ ФРАГОВ

В любой командной игре единоличники не в фаворе (даже в футболе). В «Осаде» – в особенности, в том числе потому, что пара шальных пуль в лучшем случае положит оперативника на пол, чтобы тот, кривясь, зажимал рану, а в худшем – убьет сра-

У КАЖДОГО оперативника есть ролик типа «Знакомьтесь с...» и непростое прошлое. Из этого можно было бы вытянуть неплохую историю

ДО ОБЕЗВРЕЖИВАНИЯ бомбы дело доходит редко. Обычно раньше умирают либо ее хозяева, либо – те, другие

ЗАЛОЖНИК – удобный и компактный, даже на тросе с ним можно подниматься. Только зачем это человеку, который из стрейфа валит всю команду похитителей?

зу. Это ли не повод работать сообща и держать стволы по ветру? Не-а.

В среднестатистической партии с незнакомыми людьми, пожалуй, лучший старт для атакующих – когда вся толпа дружно семенит за лидером. Стадо баранов? Да. Но стадо живет дольше и насыщеннее, чем пять одиноких баранов. К несчастью, среди баранов, или просто средних игроков, или трусов, или прирожденных исполнителей обязательно окажется хотя бы один «батя», который все знает и умеет без всякой подтанцовки.

Он срывается с места и исчезает в логове врага. Ловким выстрелом сквозь перегородку отнимает пару жизней, потом садится и через два-три дверных проема снимает случайную жертву, которая и подумать не могла о таком исходе. Потом на бегу убивает еще пару человек – помните? Достаточно одного выстрела.

И вот, пока вы честно разбираете колючую проволоку и вчетвером вляпываетесь в неприятности, этот чудо-человек лихо собирает урожай фрагов и скромно пишет в чат: gg.

Если защитники все-таки возьмутся за ум и организуют толковую оборону, шансы у «рэмбо» резко упадут. Если же такой герой затесался в ряды обороняющихся – все немного печальнее. Что еще хуже, не наделенные подобными талантами игроки тоже могут плюнуть на командные усилия и разбежаться, не перекинувшись и словечком. Вы увидели, как в чате кто-то советует взорвать потолок и закинуть пару гранат? Радуйтесь, у кого-то проснулась сознательность! А голосовой чат, как ни парадоксально, почти все время молчит.

Толковой системы индикации и целеуказания – кроме желтого маркера, который как хочешь, так и понимай, – в Siege тоже нет. Вот и выходит, что от того, насколько вам повезло с командой, качество партии зависит особенно сильно. Обычно если большая часть отряда не проявит силу воли и не сконтачится по-человечески никакого взаимодействия

ПРЕЛЕСТЬ SIEGE заключается как раз в грамотной командной работе. Одиночки если и выживают, то только безумно талантливые

УРОВЕНЬ в университете – единственный, где толком показывают «Белых масок» и их темные дела. В самом деле темные – поди разгляди что-нибудь в этой едкой мгле

не будет, а знатная механика Siege не заработает вовсе.

Похожие претензии мы адресовали **Evolve**. Но «Осаду» спасает то, что она куда реже повторяется и не исчерпывает себя так быстро. Благодаря ломким стенам, крюкам-кошкам, пробивным зарядам и прочим радостям спецназовца на одной и той же карте вы вряд ли увидите две одинаковые сцены. И как бы печален ни был расклад в партии, она завершится быстро и решительно, не успеет никого утомить и позволит без сожалений перейти к следующей.

■■■

Еще в «Осаде» есть сражения против ИИ, однако какую бы сложность вы ни выставили, как бы слаженно ни отыграли матч, накал все равно не тот. В одиночных «ситуациях» и вовсе наворотили глупостей: карты те же, рассчитанные на пятерых, а выпускают вас в одиночестве и пытаются чему-то обучать. В этих же «ситуациях» остался и зародыш кампании – два роскошных CG-ролика про нападение на университет и героическое его освобождение. По крайней мере, та кампания могла бы оказаться зрелищной.

В мультиплеере же, который суть локомотив Siege и причина в него играть, все работает по изумительным правилам, пусть даже играющие зачастую на них чихали. Если у вас есть команда, в которой вы уверены, «Осада» восхитительна...

...и тогда ее подводит только сетевой код. Не слишком часто, но все же. Бывает, пинг взлетит до небес, бывает, просто резко оборвется связь. Бывает, аккуратно вползаешь в комнату под прикрытием комода и умираешь от пули в черепушку, а потом видишь в повторе, как твой оперативник спокойно заходит в ту же комнату даже не пригнувшись. И ты уверен, что все было совсем не так, но сервер решил иначе.

Когда-то от похожих проблем куда больше страдала **Battlefield 4**, и даже ее в итоге починили – но там по умолчанию было для кого чинить, поскольку армия поклонников серии никуда не денется. А в случае со Siege остается только надеяться, что с нуля сформируется пусть небольшое, но устойчивое сообщество, ради которого Ubisoft захотят работать. Иначе счастья не получится.

Причины для грусти есть. Siege слишком непривычная, очень задумчивая, стоит в четыре раза дороже **Counter-Strike: Global Offensive**, и даже при этом в ней есть микротранзакции, которые не делают вас сильнее (скины, ускорение притока очков для открытия оперативников), но чисто психологически вызывают отторжение.

И все же в мультиплеере эта Rainbow Six воспринимается так, как должна. Лишь бы было с кем играть. ■

ХОРОШЕНЬКАЯ ОПЕЧАТКА. Спорим, что не случайная?

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Все, что нужно было перевести и озвучить – главным образом, фразы оперативников о сложившейся ситуации, перевели и озвучили, не придраться. Латиница осталась только в позывных и названиях пушек.

КАК МЫ ИГРАЛИ

Во что: дополнение предоставил издатель.
На чем: PC
Сколько: около 25 часов.

ПОРАДОВАЛО:

– не кровавый боевик, а вдумчивый и подробный симулятор спецназа;
– уровни как лабиринты, где можно срезать на каждом шагу;
– множество оперативников с разными, но одинаково полезными умениями;
– выдержанный, но не серый стиль.

ОГОРЧИЛО:

– командный дух в публичных играх насаждается с трудом;
– приличная одиночная кампания все-таки пришлась бы к месту;
– недешево и с микроплатежами;
– Uplay все еще кошмарен.

ДОЖДАЛИСЬ?

Rainbow Six: Siege с легкостью забывает недавний «блокбастерный» опыт серии и оперирует серьезными тактическими механиками. Человеческий фактор нередко ставит их под угрозу, но ощущения все равно передает правильные.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Telltale Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ telltalegames.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 3 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

TALES FROM THE BORDERLANDS

ДРУГОЙ ФРОНТИР

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

В **Borderlands** многие играли прежде всего ради мира и черного юмора. Бандиты-налетчики на разноцветных тарантасах грабят караваны бронированных автобусов, психи-людоеды в масках совершают набеги на лагеря космических наемников, межзвездная корпорация бомбит с орбитальной станции города из мусора, по горам и пустыням носятся монстры разных видов и пород... Стрельба, кооператив и охота за трофеями – всего лишь повод все это увидеть и обыграть со всех сторон. Это у Borderlands получалось лучше всего.

Именно поэтому **Tales from the Borderlands** – не шутер, а интерактивное кино – вписывается в серию едва ли не лучше, чем некоторые «основные» продолжения. У нее просто нет времени отвлекаться ни на что лишнее.

БЛАГОРОДНЫЕ ЖУЛИКИ

Уточним сразу: это все равно типичная игра от Telltale. Наблюдаем за происходящим, время от времени выполняем QTE и постоянно – *постоянно* – выбираем варианты ответа в диалогах. Напрямую управлять героями дают лишь изредка, и то для решения головоломок уровня «пройдись по коридору, осмотрись, дерни за рычаг». Но именно с такого ракурса вселенная Borderlands смотрится просто чудесно, поскольку фирменные приключения и черный юмор здесь концентрированны, ничем не разбавлены и всегда в центре кадра.

Герои здесь – не бывалые авантюристы, которым нипочем и сотня головорезов, а типичные «белые воротнички». *Риз*, менеджер по продажам из зловещей корпорации «Гиперион», оказывается на Пандоре в отчаянной попытке провернуть сделку всей своей жизни. *Фиона*, интеллигентная мошенница из пандорийских трущоб, втягивается в эту сделку в надежде облапошить корпоративного олуха. Само собой, сделка срывается, герои остаются без гроша на планете, где умереть проще, чем на землю плюнуть, и их единственный шанс выжить – срочно раздобыть десять миллионов.

Игра швыряет вас из одного пекла в другое: разборки с мелкими грабителями, переговоры с криминальным авторитетом, попытки пробраться в бандитскую крепость, гонки на выживание в компании банды психов – и это только *начало* неприятностей. А если учесть, что герои сами рассказывают свои истории и при этом напропалую врут, пытаются друг друга подставить и путаются в показаниях, все становится еще веселее.

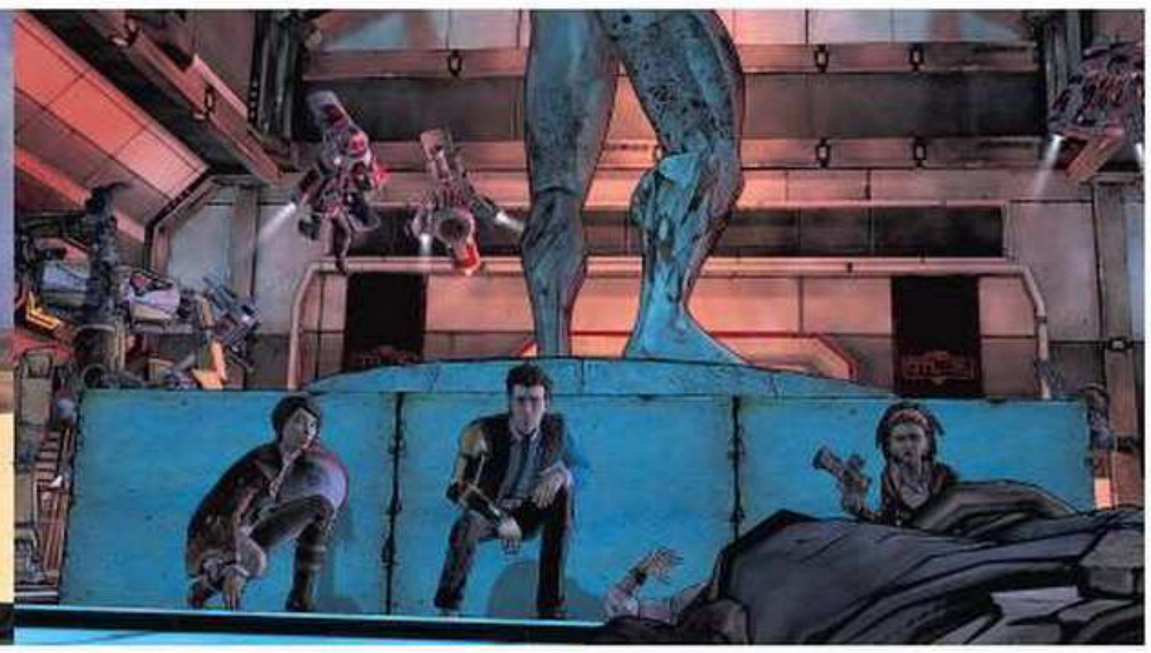
Вдвойне забавно видеть опасности Пандоры глазами людей, которые не могут просто взять и перестрелять всех, кто им угрожает. Но забавно втройне, когда они встречают героев других Borderlands – потому что *те-то* привычные проблемы как раз решают привычными методами. Пока Риз придумывает, как по-хитрому пробраться мимо часовых, Зер0 из Borderlands 2 на заднем плане разделывает этих часовых катаной.

ЧАСТИ ЦЕЛОГО

Эта и другие многочисленные отсылки останутся непонятными всем, кто в Borderlands не играл. Тут коротко объясняют то, что нужно для понимания сюжета, – впритык, чтобы не возникало вопросов «Что мы вообще, черт побери, делаем?».

Но история Tales from the Borderlands не стоит особняком, она вписана в сквоз-

В BORDERLANDS 2 мы просто походя обстреляли бы эту огромную тушу из всех стволов, а тут целое приключение



В ПЕРЕСТРЕЛКАХ мы будем участвовать много и часто – но в основном не на позиции «раздающей» стороны

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: пятнадцать часов на полное прохождение игры и повторное прохождение двух эпизодов ради оценки вариативности.

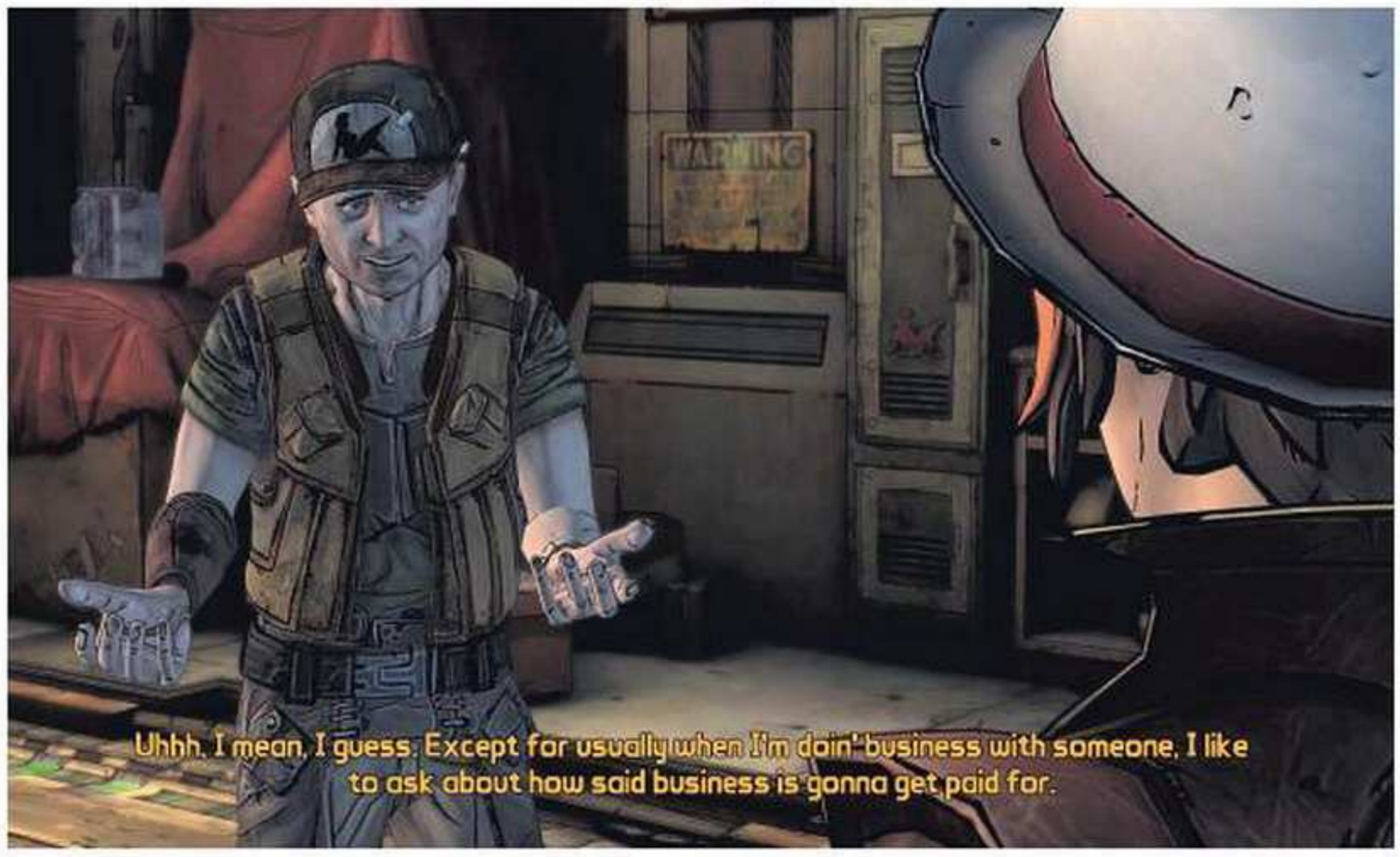
ной сюжет серии. Ветераны с первых кадров поймут, чем закончится встреча Афины с Бриком и Мордекаем, а чуть позже увидят последствия концовки **Borderlands: The Pre-Sequel**. Новички же даже не смогут оценить воспоминания о семейных проблемах Красавчика Джека, не зная всей подноготной.

А еще ветеранов не смутят резкие переходы от смешного к серьезному – как и во второй части Borderlands, сценарий здесь не стесняется играть на контрастах и вставлять драматические (а то и трагические) моменты именно тогда, когда игрок расслабился и совершенно к ним не готов. Это не позволяет нарастить слой защитного цинизма, поэтому каждая трогательная сцена неизменно вызывает пощипывание в уголках глаз, а от каждого захватывающего сражения эти же глаза будут лезть на лоб – всякий раз как впервые.

ИДТИ ПРОТИВ ЛИНИИ

Предупреждение «история подстраивается под ваши решения» во вступительных титрах, как обычно у Telltale, означает «история подстраивается под ваши решения, чтобы найти способ вырулить обратно на сюжетные рельсы».

В лучшем случае вам разрешат изменить несколько промежуточных сюжетных веток (доберетесь до нужного места не так, а этак, встретите нужного героя не на этом углу, а на следующем) или решить судьбу персонажа, который все равно уже никакой роли в сюжете не сыграет. Но, что самое парадоксальное, на сей раз это *и правда* к месту. Да, вы не можете изменить саму историю – зато можете изменить то, как эта история будет восприниматься.



МИЛЯГА СКУТЕР играет в сюжете не последнюю роль. И он по-прежнему совершенно не умеет общаться с женщинами

Tales from the Borderlands избавилась от выкрутасов в духе **The Wolf Among Us**, где главного героя легко могли сначала обвинить во всех смертных грехах, потому что «персонажи запомнили ваш выбор», а потом без всякого перехода провозгласить главным вершителем судеб, поскольку так надо по сюжету. Одна и та же сюжетная сцена здесь может оказаться либо дружеской беседой, либо изощренным издевательством над героем – хотя в самой сцене не поменяется ни единой реплики, изменится лишь контекст. Одна и та же сценарная шутка будет казаться либо безобидной приятельской подначкой, либо едким ударом по больному месту. Один и тот же поступок будет выглядеть либо самоотверженным героизмом, либо жалкой (и безуспешной) попыткой загладить вину.

Это не та вариативность, что добавляет желания пройти игру еще раз – события-то все равно те же и там же, – но она дает почувствовать, что игра пройдена как надо. Что история должна быть именно такой и никакой иной. Что это ваша – *правильная* – история.

■■■

Если кто рассчитывал, что разработчики сделают нечто принципиально новое, – он наверняка разочаруется. **Tales from the Borderlands** – типичная «игра от Telltale». Другое дело, что в этом жанре она просто блещет: раскрывает вселенную Borderlands с неожиданной стороны, рассказывает интересную историю, органично вписывающуюся в сюжет серии, и ловко избегает моментов, на которых садились в лужу ее предшественницы. ■

ПОРАДОВАЛО:
– замечательное (в кои-то веки) применение созданной иллюзии нелинейности;
– замечательно оформленные титры в начале каждого эпизода;
– замечательная сцена с перестрелкой из пальцев;
– замечательно обыгранные особые навыки героев Borderlands.

ОГОРЧИЛО:
– традиционно ужасная анимация в «квестовых» моментах;
– традиционные попытки имитировать нелинейность там, где ее нет;
– традиционная механика, которая не мытьем, так катаньем сама выкатит к финалу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Совершенно типичное интерактивное кино от Telltale получилось совершенно же замечательным – очень удачно авторы выбрали вселенную. Красивая, захватывающая, иногда смешная, иногда трогательная, а иногда и грустная, но очень интересная история в безумном мире Borderlands.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

ЖАНР Тактическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ Gambitious Digital Entertainment
РАЗРАБОТЧИК CreativeForge Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ creativeforge.pl

HARD WEST

ЗАГНИВАЮЩИЙ ЗАПАД

ВИТАЛИЙ ВАСИЛЬЕВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Quad, 4 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 6 ГБ, 2 ГБ видео

В кинематографе с Диким Западом ассоциируется много имен: Джон Форд, Рауль Уолш, Серджио Леоне, Клинт Иствуд, а с недавних пор и Квентин Тарантино. Но кто делает вестерны в играх? Была Outlaws, были Desperados, но очень давно и очень редко. Какой-никакой преданностью жанру отличились Rockstar (серия Red Dead) и Techland (Call of Juarez), да и то последние уже забыли про ковбоев и увлеклись живыми мертвецами.

Нет ничего удивительного в том, что Hard West сделали как раз выходцы из Techland. Этот вестерн отражает в себе почти все каноны жанра... и прилагает массу усилий, чтобы попытаться их сломать.

ТИПИЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ Hard West. Это точно Дикий Запад?

БЕЗДУХОВНЫЙ ЗАПАД

Эхо войны между Севером и Югом оставило неприятный осадок на всем Западе. Кто-то взялся за мелкий промысел и едва сводит концы с концами, кто-то надеется на удачу и обыскивает шахты в надежде найти золото, кто-то занят научными исследованиями и изобретениями. Hard West показывает мир, в котором жизнь идет своим чередом, и людей, которые всеми силами хотят идти вперед, но сталкиваются с самой настоящей чертовщиной.

Сюжетная линия разбита на восемь эпизодов, которые мало-помалу дополняют друг друга, но все строятся вокруг основной истории отца и сына, решивших однажды, положившись на судьбу, пуститься на поиски золота. Увы, судьба сыграла с ними злую шутку, и на героев обрушились проклятия Дикого Запада.

От эпизода к эпизоду сюжет все глубже погружает в историю и показывает Дикий Запад... скажем так, немного иным. В нем нашлось место и сатанистам, и каннибалам, и потревоженным злым духам. То есть многие сказки и легенды пьяных ковбоев здесь обрели форму.

Сравнивать Hard West с любым другим произведением про Дикий Запад с каждым эпизодом становится все сложнее. Сценаристы разгоняются постепенно, и даже когда из прерий и салунов мы попадаем в чистилище с рогатыми чертями, назвать игру трэшем язык не поворачивается. Получилось весьма органично.

В этом кроется, пожалуй, главная особенность Hard West – вестерн и мистика прекрасно чувствуют себя в ней на одном поле. Тут речь, скорее, о другой крайности: при всей открывшейся свободе сценарий стесняется отойти от совсем уж стандартных поворотов. За сюжетом гораздо интереснее наблюдать в процессе, выбирая порядок прохождения эпизодов, постоянно знакомясь с новыми персонажами и наблюдая за тем, как их поглощает зло. Финал же не вызывает никаких эмоций.

САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО В ИГРЕ – глобальная карта. Можно найти много пересечений, например, с The Banner Saga, но здесь ваши решения куда меньше влияют на ход истории

У КАЖДОГО ПЕРСОНАЖА есть способности, которые запросто могут определить исход боя

БЕСПОЩАДНЫЙ ЗАПАД

Геймплей в Hard West очень многое заимствует у последнего XCOM. Пошаговый бой и два очка действия на ход, укрытия на карте, почти такое же деление геймплея на два слоя – глобальный и тактический. Только вместо секретной базы тут глобальная карта, на которой можно наткнуться на множество странствующих торговцев, кучу салунов, набитых пьяницами, и небольших поселений, где может твориться что угодно.

В зависимости от сюжетной арки задачи на «внешнем» слое немного меняются: например, в первой главе достаточно добывать золото и покупать нужные в быту вещи вроде лекарств и многозарядных ружей, а в других придется еще и распределять добытую еду между персонажами, следить за их здоровьем и надеяться на то, что в они не отдадут концы в боях.

Большую часть игры составляют путешествия по карте и переваривание длинных простыней сюжетного текста. Сценарий не скупится на сочные описания кровавых сцен, но большая часть ситуаций воссоздается исключительно у вас в воображении. Зато тут блестящий рассказчик, и на его работе держится львиная доля атмосферы.

Что касается стычек, то тут все как завещали Firaxis. Небольшая подготовка – распределение оружия, предметов и навыков, – а после этого в бой. Постепенное подавление противника, перебежки от укрытия к укрытию, промахи, попадания...

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра куплена автором по полной цене.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: двадцать часов.

Но есть и отличия. Например, вы можете вычислить позицию противника по его тени и благодаря этому перехватить инициативу. Влияние фактора случайности на шанс попасть в цель постарались сгладить с помощью любопытной системы. У каждого бойца есть показатель удачи. Если вероятность попадания ниже, чем значение этого показателя, промах гарантирован. Если по цели не попадают, она расплачивается частью удачи, чтобы покрыть разницу, и в следующий раз попасть по ней будет гораздо легче. В определенный момент вы точно можете предсказать, что следующий выстрел угодит в яблочко, – оплошностей становится намного меньше.

Кроме того, удача позволяет использовать спецспособности: заметили, скажем, тень противника – и подстрелили его рикошетом. Обходится недешево (навыки кушают удачу со страшной силой), но при умном использовании помогает стирать оппонента в порошок.

Увы, противники отвечают на это не самым честным образом: они пользуются средствами, которыми вы не можете пользоваться ни при каком раскладе. Например, им доступен перехват, позволяющий атаковать во время чужого хода, если враг (то есть вы) попадает в их поле зрения.

Еще они могут позволить себе пойти в гибельное наступление и попытаться вырубить одного из ваших героев ценой своей жизни. Вы так не можете, потому что смерть одного из героев обычно влечет за собой поражение. Сохраняться во время стычек нельзя, и одна-единственная ошибка в более или менее долгих сражениях может стоить вам десятков минут времени.

■■■

Одной этой проблемы достаточно, чтобы испортить общую картину. В XCOM у героев нет биографий, почти нет сюжетных ролей, они генерируются случайно, и потеря одного из них не влечет за собой поражения на месте. Но в итоге получается, что о гибели героев из XCOM сожалеешь по-настоящему, а тут о них печешься только потому что надо.

И это большая трагедия для такой игры, особенно учитывая, что боевая механика со временем эволюционирует весьма неохотно. Как ни крути, а путешествия по глобальной карте в Hard West порождают больше запоминающихся моментов, чем сражения. ■

ПОРАДОВАЛО:
- необычный вестерн с мистическим уклоном;
- симпатично нарисованный Дикий Запад;
- пара приятных механик, которые не помешали бы в XCOM;
- удачная «глобальная» часть.

ОГОРЧИЛО:
- сложность обеспечивается в основном тем, что у противника получитерские способности;
- мистического начала недостаточно, чтобы изжить клише в здешней истории;
- тактический геймплей мало меняется на протяжении всей игры.

ДОЖДАЛИСЬ?
В Hard West полно хороших идей – в сюжете и в механике, – но далеко не все они раскрыты в достаточной мере. Игра куда лучше проявляет себя как умеренно интересная интерактивная книга, чем как серьезная пошаговая тактика.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Симулятор
ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК Sports Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ footballmanager.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Pentium 4 Intel Core, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Pentium 4 Intel Core, 2 ГБ, 512 МБ видео

FOOTBALL MANAGER 2016

ФУТБОЛ НА ALT+TAB

ФЕДОР СИВОВ

Sports Interactive вывела удачную формулу футбольного менеджера достаточно давно. Основной конкурент ее серии, **Championship Manager**, несколько лет назад сошел с дистанции и ныне выходит только на мобильных платформах.

Тем не менее даже в условиях монополии формула **Football Manager** каждый год пополняется новыми элементами и механиками, благодаря чему игра все больше упрочняет свою позицию универсального симулятора футбольного менеджера.

В этом году в ней особенно много изменений. Часть из них видна невооруженным глазом, а другие будут заметны лишь тем, кто внимательно следит за развитием серии.

ВЧЕРА, СЕГОДНЯ И СЕЙЧАС

Сравнивая новую **Football Manager** и выпуск пятилетней давности, кто-то может не заметить разницу. Казалось бы, что может поменяться в менеджере? Берем команду и стремимся воплотить в жизнь футбольную мечту с тренерской бровки: сделать московский «Спартак» десятикратным чемпионом, вернуть старейший лондонский клуб «Фулхэм» в премьер-лигу, взять на себя бразды правления именитой «Барселоной»...

Но, даже возглавив самую заштатную из команд второй английской лиги, удивительным образом привязываешься к подопечным футболистам просто потому, что провел с ними пару десятков часов, пытаясь хотя бы удержаться на плаву.

Из заметных изменений в режиме карьеры отметим лишь возможность создать аватар менеджера. Теперь тот пузатый дядя в костюме, что кричал с бровки на игроков, будет выглядеть так, как вы пожелаете (с поправкой на то, что ввиду качества графики смотреться он будет в любом случае скверно).

На визуализацию игры с мячом тоже без слез не взглянешь. В дополнение к статистике и комментариям ассистента во время матчей можно наблюдать за игрой подопечных, будто смотришь телетрансляцию. Очень жалкое зрелище, после которого даже урезанная графика **PES 2016** на ПК кажется прорывной.

Да, **Football Manager** – это игра про кропотливый подбор тактики, но от того, как неуклюже бегают и принимают мяч футболисты, из тренерской зоны хочется не раздавать указания, а заорать: «Ну кто так играет?!»

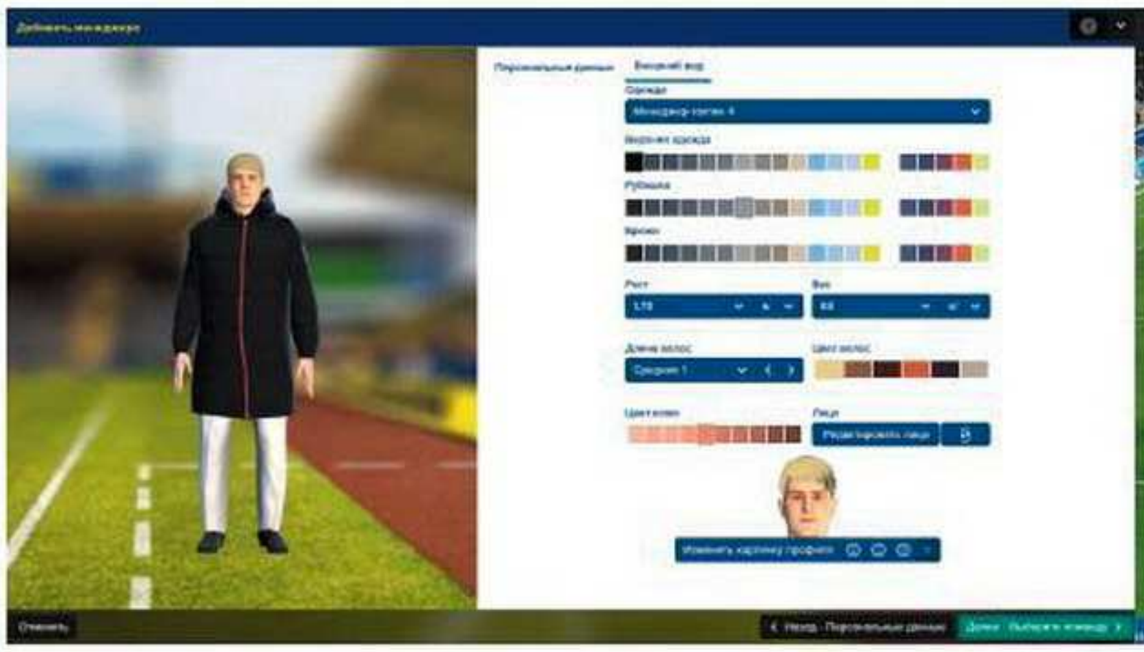
Football Manager оставляет лазейку для тех, кто знакомится с ней впервые. При желании можно даже не морочить себе голову статистикой и не задумываться обо всех взаимоисключающих факторах успеха, а скинуть всю рутину на ассистента. Даже корректировки по ходу матча можно поручить ему.

Вместо того чтобы возиться с резервом, назначать тренировки, изучать стиль каждого соперника и разрабатывать план игры, вы можете свести свои обязанности к самому вкусному: подбору состава, трансферам, общению с прессой и общим указаниям команде.

НОВАЯ СТАТИСТИКА помогает понять, что пошло не так

Так Sports Interactive сумела адаптировать игру для новичков. Им будут интересны и испытания, которые предлагает игра: поднять команду со дна турнирной таблицы в середине сезона, пережить кризис бюджета, набрать молодых игроков в опытный состав и прочее.

Любителям мудреных стратегий, старожилам серии и тем, кто в теме, **Football Manager 2016** открывает куда больше возможностей. Только они заметят тонну мелких улучшений, дающих больше пространства для маневра. Так, в общении с прессой и игроками добавились новые реплики, появилась возможность изучать подроб-



РЕДАКТОР МЕНЕДЖЕРА при бедном наборе инструментов позволяет создать молодого Арсена Венгера

ТРАНСЛЯЦИИ МАТЧЕЙ смотреть невыносимо больно

ные отчеты по всем (!) матчам тура, а иностранного новичка отныне можно отправить на языковые курсы, чтобы он быстрее вписался в команду.

Шаблон действий при стандартных положениях во время матча можно задать не через перегруженное меню из миллиона выпадающих окошек, а расставив игроков и раздав им инструкции на тактической доске вроде тех, что используют тренеры, чтобы наглядно показать план игры. К тому же для угловых и штрафных расширили выбор инструкций – в зависимости от стороны, с которой они выполняются.

КООПЕРАТИВНЫЙ МЕНЕДЖМЕНТ

Благодаря сотрудничеству с крупнейшей статистической конторой Prozone сводки по игре стали куда детальнее и нагляднее. На самые серьезные недочеты и провалы обращает ваше внимание ассистент, а вот статистика помогает отследить мелкие тактические просчеты – понять, например, что кроссы идут в никуда, а крайние защитники не успевают возвращаться после подключения в атаку, и дать команде решающий совет в перерыве. А еще это хороший инструмент для анализа действий подопечных после неудачного матча.

Добавив возможность создавать свои клубы, английские разработчики наконец избавили игроков от нужды в дополнительных инструментах для этого. Ваша единственная в своем роде команда формируется на основе какой-нибудь из имеющихся («оригинал» исчезнет из турнира в рамках этого режима). Так можно создать клуб мечты и назвать его в честь родного района или города. Хотите тренировать одновременно Нойера, Руни и Погба? Не вопрос, но только если уложитесь в бюджет.

Лучшим мультиплеерным режимом оказался Fantasy Draft. Он тоже предлагает

ЗАДАВАТЬ ШАБЛОНЫ действий при исполнении стандартов стало гораздо удобнее

создать свой клуб, но с нуля, а за звездных игроков тут нужно бороться, уводить из-под носа у соперников более выгодными предложениями. Ну а потом можно выставить свою команду в чемпионате, рассчитанном на тридцать два игрока, – в лиге до шести участников либо против друга.

Проводить такие эксперименты с товарищами особенно весело. Ветераны серии, однако, все равно наверняка продолжат создавать закрытые сервера для совместной игры. Оба варианта напоминают шахматные поединки, но во втором обычно собираются гроссмейстеры.

Для тех, кто совсем не хочет расставаться со своими подопечными, есть мобильная версия **Football Manager Touch**. Набор возможностей в ней немногим меньше, а прогресс в карьере без проблем синхронизируется между платформами. Так что переговоры о покупке игрока, начавшиеся в метро, можно продолжить дома. Правда, покупается приложение отдельно и по сравнимой цене.

■■■

Football Manager 2016 – очень затягивающая игра. Много лет назад, покупая новую часть **Pro Evolution Soccer**, я услышал от продавца совет поиграть в этот менеджер – дескать, не смогу оторваться. Этот совет актуален до сих пор. Идут годы, кое в чем **Football Manager** не меняется, кое в чем поражает корявостью и устаревшими элементами, но глубина игрового процесса в нем неизменно впечатляет и он по-прежнему способен увлечь всерьез и надолго. ■

ПОРАДОВАЛО:
– увлекает не на шутку;
– в новом режиме «Драфт» весело состязаться с друзьями;
– создавать клубы отныне можно в самой игре;
– россыпь мелких изменений, углубляющих игровой процесс.

ОГОРЧИЛО:
– наблюдать над игрой подопечных больно;
– местами интерфейс перегружен;
– мелкие баги.

ДОЖДАЛИСЬ?
Для своих ценителей **Football Manager 2016** припас множество мелких изменений в игровом процессе. Конечно, где-то игра просто устарела, а где-то перегружена настройками, но обо всем этом забываешь, втянувшись в неизменно увлекательный геймплей.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»

ЖАНР Гонка
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ivory Tower, Ubisoft Reflections
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ thecrew-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Quad 2,5 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core 2 Quad 2,5 ГГц, 8 ГБ, 3 ГБ видео

THE CREW: WILD RUN

ДИКАЯ КОМАНДА

ФЕДОР СИВОВ

The Crew могла поразить масштабом: широкие американские просторы с бездорожьем всех возможных видов и магистралями, проложенными через основные города и достопримечательности Нового Света. Казалось бы, идеальное место для сетевой гонки.

Но она потонула в своих же амбициях. Как это часто бывает с масштабными проектами, завязанными на онлайн, первое время наслаждаться мультиплеером мешали перебои серверов. Но если бы это была основная проблема игры... Из-за огромного мира, на пересечение которого уходило не меньше сорока минут, пострадала графика. А что хуже всего, в The Crew было просто неинтересно ездить.

Однако сейчас неудачный старт – не приговор. Ведь почти все современные игры продолжают развиваться после релиза и многое можно исправить.

ГОНОЧНЫЙ САММИТ

Что и произошло. Со временем серверы заработали стабильно, а в одном из последних обновлений подтянули графику. А жирную точку ставит новое дополнение **Wild Run**, в котором акцент на мультиплеере позволил сгладить неприятное впечатление от сюжета и не совсем удачных гонок с ИИ.

Как раньше были организованы сетевые соревнования в The Crew? Вы собирали команду и вместе проходили испытания: продрифтить вместе с командой 2000 метров, проехать участок за определенное время, сбить энное количество предметов и все в таком духе. Второй вариант – приехать на PvP-лобби, чтобы поучаствовать в нескольких состязаниях, – например, доехать до условной контрольной точки и продержаться там дольше всех или захватить «корону» (читай: флаг) и попытаться сохранить при себе. В отрыве от сюжета было чем заняться, но, учитывая размеры мира, не хватало разнообразия.

ГРАФИЧЕСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ, увы, можно назвать лишь косметическими. Игра по-прежнему выглядит хуже, чем даже Driver: San Francisco с прошлого поколения консолей

Wild Run меняет подход игры к организации мультиплеерных гонок. PvP и испытания никуда не делись, но к ним добавился режим «Саммит» – этакий гоночный фестиваль. Для участия в нем достаточно приехать в назначенное место. «Саммит» длится ограниченное время (обычно до недели), которое дается игрокам, чтобы выложиться по полной в разных соревнованиях и испытаниях.

Призовые места получить непросто, потому что ваш результат сравнивается с результатами всех без исключения участ-

ЛЕГКИМ ДВИЖЕНИЕМ Ford Mustang превращается в звезду дрифта

NISSAN SKYLINE – в машину для дрэг-рейсинга...

DODGE CHARGER – в бигфут

ников. Так, например, золотую медаль и все призы можно получить, только оказавшись одним из 800 лучших. Проблема такого подхода – в излишней сложности для аркадной гонки. Иногда даже в тройку войти удается попытки с десятой. Впрочем, The Crew тоже подчас не щадила игроков.

Гвоздь программы каждого «Саммита» – соревнования на монстр-траках и байках, а также дрифт и дрэг. Под каждую дисциплину, как и раньше, можно подогнать почти любой автомобиль. То есть обыкновенный Ford Mustang адаптируется и под дрэг, и под дрифт, а также встает на колесную базу «монстра». Забавнее всего, конечно, превратить в бигфут MINI Cooper. Такому финту и последний **Need for Speed** может позавидовать.

Чуть иначе дело обстоит с мотоциклами. Они здесь делятся на два класса: внедорожные эндуро и скоростные спортбайки. Правда, модифицируются уже не так радикально и утонченный Ducati не получится превратить в грубый чоппер.

ЗАБЕГ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ

Новые соревнования и транспортные средства хорошо раскрывают основные темы Wild Run – бездорожье и экстрим. Вместе с тем несерьезный тон игры просто-таки бросается в глаза. Здесь есть заезды, где нужно сшибать разноцветные блоки, и испытания «кто дальше прыгнет на машине». Но когда на грозном бигфуте предлагают ездить по стадиону, крутить сальто, прыгать с трамплинов и собирать бонусы, становится смешно. Дрэг же вызывает в памяти **ProStreet**: в мини-игре разогреваем шины перед стартом, а затем своевременно переключаем передачи, чтобы показать лучшее время.

Физика после ряда калибровок стала немного «полегче». Машины теперь не такие тяжелые, но все так же склоняются к заносу в повороте, как в **Ridge Racer**. Только после нескольких модификаций для дрифт-заездов придется адаптироваться к поведению машины в скольжении. Здесь ее удержать не так просто и, если переусердствовать, легко потерять контроль или просто развернуться.

Загвоздка в том, что в The Crew, как и раньше, невозможно почувствовать эту тонкую грань в контроле. Подобно строгим седанам представительского класса, автомобили здесь выполняют свою главную функцию – ездить на них комфортно. Вот только управление ими не зажигает искры в глазах.

■ ■ ■

Чего не хватает Wild Run, так это массовых состязаний между разными классами. В игре есть почти все виды внедорожного транспорта. Так и хочется собрать их в одной гонке, где одинаково весело отрываться от соперников, срезав маршрут через лесок на внедорожнике, и нахально давить всех на бигфуте. При должном подходе могли получиться гонки с зашкаливающим уровнем драйва, подобно **MotorStorm**, но разработчики решили разнести транспорт по разным дисциплинам, что тоже неплохо.

Пока же главное, чего удалось добиться The Crew с выходом Wild Run, – поднять на должный уровень мультиплеер. Он стал стабильным и разнообразным, новые соревнования теперь появляются каждую неделю, а не с новыми дополнениями. Хотя удовольствие и драйв от самих гонок и особенно от вождения игра все еще выдает небольшими порциями. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью локализована. К озвучке из оригинала добавилось всего несколько реплик, а к текстовому переводу серьезных нареканий как не было, так и нет. В целом, ничто не затрудняет знакомство с игрой.

КАК МЫ ИГРАЛИ

Во что: дополнение предоставил издатель.
На чем: PS4
Сколько: около восемнадцати часов.

ПОРАДОВАЛО:
– возможность превратить почти любую машину в бигфут;
– мультиплеерные фестивали «Саммит» регулярно предлагают новые соревнования;
– акцент в игре сместился в сторону гонок по сети с друзьями.

ОГОРЧИЛО:
– такая же кондовая физика машин;
– графика прошлого поколения;
– все новые виды транспорта разнесли по разным дисциплинам.

ДОЖДАЛИСЬ?
В The Crew добавилось возможностей мультиплеера и тюнинга, стало больше видов транспорта, но сама основа игры по-прежнему не вызывает энтузиазма.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,0

«Средне»

ШУТНИК СО СТВОЛОМ

ЧЕМ ЗАНИМАЕТСЯ ДЭДПУЛ, ПОКА ВЫ ЕГО НЕ ВИДИТЕ

Все мы понимаем, что Дэдпул – смешной чудак, который ломает четвертую стену и неприлично шутит. Стена эта ломается с таким хрустом, что чаще всего тексты про Дэдпула пишутся от его лица, а читатель недоумевает – что же здесь, черт побери, происходит?

А происходит вот что. Даже если не брать в расчет Дэдпула, во вселенной Marvel иногда творятся настолько безумные вещи, что серьезно воспринимать комиксы уже не удается. Иногда складывается впечатление, что это не визуальные рассказы, написанные талантливыми авторами, а одиозные фанфики.

Дэдпул при таком раскладе всегда находится на стороне читателя – смотрит на вереницу ситуаций из комиксов и не боится задавать вопросы. Пока серьезные мужчины в спандексе и трико раздают друг другу пощечины, Дэдпул находит время пошутить над очередной нелепицей. Он такой же, как и вы. Разве только чуточку безумнее и злее.

ФАНАТ ЛЕДИ ГАГИ

Мы думаем, что Дэдпул – страстный поклонник Леди Гаги. Когда ему пришлось столкнуться с Меченым в холодильной камере, то умный голос подсказал герою стать мясом. Дэдпул сделал себе броню из мороженых кусков свинины и приятно удивил злодея экстравагантным нарядом.

BANG! BANG!

ПОЧЕМУ ДЭДПУЛ

Больной раком Уэйд Уилсон попал под программу Weapon X. Пациенту обещали светлое будущее, ремиссию и престижную работу, а получилось как всегда. После прохождения программы подопытного отправили в «пул смертников» и продолжили ставить эксперименты.
Шанс Уэйда выжить составлял тысяча к одному. Он, конечно, выжил и не растерял чувство юмора. Шанс Уэйда замочить очередного придурка молча – тоже тысяча к одному. Даже Галактуса (персонификация всея космоса, уничтожитель планет) наемник настолько утомил своей болтовней, что тот впал в истерику.

СЪЕХАЛА КУКУШЕЧКА

Больше всего на свете Дэдпул боится коров. Интересно, как дела обстоят с «Макдоналдс»? Сможет ли Дэдпул поехать в Индию? Болеет ли за команду Chicago Bulls? Еще одна слабость героя – котики. Здесь вопросов нет – кто вообще не приходит от умиления при виде котенка? Наверное, человек без души.

НЕ ЗОВИ МЕНЯ ИШМАЭЛЬ

Как-то раз Дэдпул настолько устал убивать героев и злодеев, что решил пойти дальше и подавить их примеры для подражания. В серии комиксов Deadpool: Killustrated наемник режет трех мушкетеров Дюма, отправляет на воздух дом маленьких женщин Олкотт и как следует вваливает киту из «Моби Дика». «Зачем читать книгу, когда ее можно убить?» – думает Дэдпул и целится Тому Сойеру из реактивного гранатомета в лицо.

ПОКА МЕНЯ НЕТ

Однажды Дэдпул умер, а вместо него появилось четыре самозванца – и каждый представлял одну из граней характера безумного наемника. Первый был пай-мальчиком и почти что суперменом во плоти, второй не особо заморачивался по поводу героизма и, как Каратель, жестоко вырезал всех неугодных. Третий Дэдпул вырос в популярную медийную персону. Все было грустно только у четвертого – там уже терминально поехала крыша и явно случилось какое-то травматическое событие в условном ресторане, потому что последний самозванец весь комикс говорит только одно словосочетание – «без огурцов».

ПОЧЕТНЫЙ ДОНОР

В детстве Уэйд Уилсон наверняка читал миф о Прометее, орле и печени. Нюанс: в Древней Греции было все круто с мужчинами, что метают молнии, но совсем плохо с донорством органов. Так или иначе Дэдпул додумался выступить почетным донором – его органы регенерируют почти мгновенно. Огонь людям Уэйд Уилсон тоже дарит бескорыстно, но слишком уж буквально – поджигая негодяев.

ЗАМАНИ МЕНЯ В СЕТИ

В свободное от работы время Дэдпул отчаянно пытается подружиться с Человеком-пауком. К сожалению, Паук не разделяет энтузиазм Уэйда Уилсона. Ну и дурак. Могли бы вместе ходить на пикник и радоваться солнцу. Или записаться на кружок кулинарии. Или устроить дома марафон фильмов Marvel. Скучный, словом, этот Человек-паук.

ПАТРИОТ США

Дэдпул застрелил Теодора Рузвельта в голову. Не совсем демократично, но стоит учесть, что Теодор Рузвельт был зомби. У наемника настолько хорошо получалось, что в Marvel решили попросить Дэдпула убить еще больше американских президентов, чем он и занимался в серии Marvel NOW! В качестве бонуса спас Ника Фьюри от путешествующего во времени Гитлера. Почему? Да потому что.

АМЕРИКЕ ПО ЯЙЦАМ

Мало кто из ряженых любит Дэдпула, но Капитан Америка относится к весельчаку положительнее многих героев в трико. Оба так или иначе участвовали в экспериментальных правительственных программах. Тем не менее рядом с Дэдпулом все равно нужно быть начеку: однажды он от души вломил Капитану промеж ног, чтобы спасти мир. Жалеть кэпа не стоит – в тот момент он был под контролем древней потусторонней силы.

ЧЕЛОВЕК С ЭКРАНА

Райан Рейнольдс идеально подходит на роль Дэдпула из-за странных совпадений. Герой из комикса даже шутил по этому поводу – тот же возраст, рост, вес, цвет глаз и волос. Оба из Канады, обожают шутить и начали карьеру в одном и том же году. У актера и героя любящие родители – даже имена подбирали фонетически. Райан Родни Рейнольдс и Уэйд Уинстон Уилсон.

ВТОРОЙ ШАНС

ПРАВДИВАЯ ИСТОРИЯ ДИСТРИБЬЮЦИИ ВИДЕОИГР

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

Не нужно особо заморачиваться, чтобы взять и начать играть панк-рок. Смотрите: компания друзей-раздолбаев, старенький усилитель и дикое желание написать что-то свое. Нет лучше сцены, чем отцовский гараж; нет лучше драйва, чем драйв от музыки, льющейся из городского клуба. Одним днем ты в угаре играешь перед местными, на следующее утро становишься звездой.

Герои нашей сегодняшней истории – школьники и студенты, предприниматели и изобретатели – в конце 1980-х были самыми настоящими панками от игровой индустрии. Они жили увлечением и мечтали возродить отрасль, в битве за которую уже оставили последнюю вставную челюсть лучшие умы Atari и Mattel. Любительская дистрибьюция, как ее видели братья Оливер (Codemasters) из Великобритании, – это пыльный чердак, пара «Спектрумов» и мужик из Шервудского леса. Чем вам не панк-рок?

ПРЕДТЕЧИ

Рынок консольных и компьютерных игр изначально разделяла огромная пропасть. Там – коммерция во все поля, здесь – парни с очками в роговой оправе и огромное желание что-то изменить. Типичный поклонник железа конца шестидесятых – первой половины семидесятых был таким членом братства нердов из Bully от Rockstar Games. Он хорошо владел паяльником и разбирался в радиоэлектронике. Он создавал графику из переключателей и учил ЭВМ размером с добрую половину комнаты развлекать своего хозяина, но делал это исключительно из научного интереса. Разительный контраст с рок-звездами из компаний вроде Atari!

Однако все изменилось, когда «гаражные» корпорации стали выпускать доступные домашние компьютеры. В авангарде прогресса оказались обычные подростки, а центр инноваций сместился из солнечной Америки в туманную и дождливую Великобританию.

СТРОЧКИ КОДА

Маленькая комната английского городка освещена тусклой лампой. За столом сидят двое мальчишек и, высунув от напряжения языки, пытаются перенести свой «аркад-

ПАРНИ НА ФОТО еще не знают, что в восьмидесятых их заменят юные вундеркинды из Британии и США. Но тогда сотрудники Atari были рок-звездами

НОВОЕ ЛИЦО индустрии имело молодежный оттенок. Подросткам хотелось играть… и они придумали, как это сделать

РЕКЛАМНЫЕ КАМПАНИИ Atari по современным меркам могут показаться вызывающими. Однако американцы имели полное право на подобное продвижение – статус первооткрывателей обязывал. К тому же тогда о приставках не мечтал только ленивый. Новая отрасль развлечений как-никак

ный» опыт на сухие строчки встроенного интерпретатора «Бейсика». Несколько недель назад родители приобрели им первый компьютер – одну из версий популярного в стране ZX Spectrum. Братья Оливер вспоминают этот момент с нескрываемой теплотой, ведь именно он дал им путевку в жизнь и позволил заработать столько денег, сколько и не снилось их сверстникам: «Мы всегда хотели, чтобы у нас дома была приставка. Но папа и мама считали, что это лишнее и даже вредное, поэтому подарили нам компьютер». В начале 1980-х схожие идеи тяжелым смогом висели в британском обществе. Мальчишки десятками получали на дни рождения и Рождество аналоги (иногда дешевые, иногда не очень) «Спектрума» и с головой окунались в новый для себя мир. Ключевая идея здесь – воссоздать игры из автоматов, но не платить при этом ни единого пенни.

«Тогда все мы любили аркадные салоны, но они стоили денег, зачастую неприличных, а удовольствие длилось недолго, – поясняют Филип и Эндрю Оливеры. – Еще оставался вариант купить что-то типа Atari VCS (2600), но многие считали приставки пустой тратой денег. Нам хотелось играть, и единственной возможностью оставался Spectrum».

Братьям было всего по тринадцать лет, когда они набрали код своей первой развлекательной программы. Их Road Runner – квинтэссенция идей поколения. Геймплейно все просто: есть машинка, она движется по дороге сверху вниз. Задача игрока – обойти препятствия. Почти как на автоматах, разница лишь в том, что за попытку пройти Road Runner не надо было платить по 20 пенни с человека.

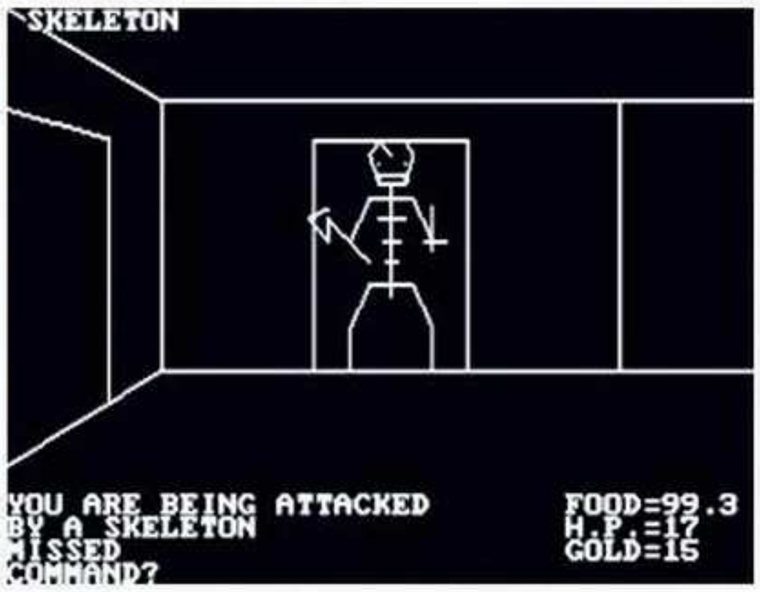
«Код этой программы целиком опубликовали в одном из журналов, – вспоминают наши герои. – Любой желающий мог набрать его самостоятельно и получить тот же результат, что и мы. Знаете, это было так здорово – прийти в школу с журналом и сказать: «Смотрите, это мы сами сделали! Нас напечатали!»

В начале восьмидесятых (в период распространения домашних компьютеров) в Европе не существовало культуры издания развлекательного софта. Большие компании с ленцой смотрели на потуги создать отрасль, а единственным способом хоть как-то заявить о себе оставалась так называемая тематическая пресса. Эти издания пачками размещали на своих страницах перепечатки «сырцов» программ, тем самым волей-неволей стимулируя подростков на новые свершения. Нашим читателям такой формат может быть знаком по профильным СМИ середины нулевых, где среди обзоров, превьюшек, спецов публиковались исходники модов для популярных ролевок вроде The Elder Scrolls 3: Morrowind. Компьютерная периодика из восьмидесятых же целиком фокусировалась на подобного рода репринтах. Подросткам платили символические деньги, но – главное – рекламировали их деятельность, которая постепенно стала превращаться в кустарную промышленность.

«Производство находилось у нас в комнате. Мы делили труд пополам, иногда работали ночи напролет. Было круто, когда ты ложишься спать, а наутро видишь, что в твоей программе появилось что-то новое. И наоборот».

К тому времени движение «кустарей» набрало силу и на деятельность юных программистов начали обращать внимание крупные фирмы. Но, как это случилось за океаном ранее, солидные мужчины в костюмах не сочли нужным платить авторам вменяемые деньги за их труд. В то же

БРАТЬЯ ОЛИВЕР работают над своим очередным шедевром



ПРАЩУР СОВРЕМЕННЫХ RPG – Akalabeth – стал первым коммерческим опытом Лорда Британа

ZX SPECTRUM заменил Филипу и Эндрю игровую консоль и был, по их собственному признанию, не совсем удобной штукой. Но он работал и позволял набирать код

время в стране не существовало специализированных издательств. Немного позже все серьезно изменится.

ПРОДАЙ ЭТО

Игровой дизайнер Крис Кроуфорд (Eastern Front) увлекся программированием еще в начале семидесятых годов прошлого века – эпоху, когда для создания развлекательной программы приходилось работать с паяльником, а софт редко выходил за пределы исследовательских лабораторий. Он любит вспоминать, как молодые люди, сплошь технари (физики, математики, айтишники), собирали свои первые ЭВМ, внешне напоминающие громоздкие гробы. Для его поколения создание игр было сродни математической задачке – такое развлечение для уставших мозгов.

«Мы с азартом принялись писать код, однако все это не было чем-то серьезным, так, невинное развлечение – демонстрация возможностей компьютера и упражнение для юных программистов, – поясняет Кроуфорд. – Возможно, это и стало причиной, по которой часть людей не считает игры чем-то серьезным и поныне».

Штормить в прежде тихой гавани начало спустя семь лет. В конце 1970-х на американский рынок вышли сразу три доступных устройства, которые объединял один, но крайне важный фактор – они продавались по строго заданному ценнику.

«До Apple II, Commodore PET и TSR-80 не существовало самого понятия домашнего компьютера, – говорит Крис. – Никто не относил их к категории бытовых устройств. Ну, знаете, которые свободно продавались, как комбайны или холодильники, в розничных сетях».

Большая тройка лидеров изменила существующую парадигму мышления. Ее сотрудники сказали: «Эй, друзья, любой из вас может начать работать на всех этих умных штуковинах, только деньги заплатите». Commodore, Apple и RadioShack открыли новую эру и тем самым сняли ряд табу, сопровождающих мир высоких технологий с момента его зарождения. В этом смысле показательной видится рекламная кампания «яблочников». На цветном плакате изображена молодая семья. Муж следит за котировками акций на своем новеньком компьютере, жена стоит у плиты и восхищенно смотрит на своего благоверного. Картину быта подытоживает надпись «Introducing Apple II».

«Это просто чудо! Вы могли принести вот такого малыша домой и сразу начать работать. У него был собственный ЭЛТ-дисплей, куча памяти, встроенное ПО, сменные носители, в конце концов!»

Однако главное, чего достигли новаторы, – в десятках тысяч школьников и студентов загорелась искра. Люди заинтересовались созданием компьютерных игр. В США конца семидесятых произошло примерно то же самое, что и в Британии восьмидесятых. С той лишь разницей, что к самостоятельному распространению софта американские подростки пришли немного раньше своих европейских коллег по цеху. Слоган «Why every kid should have an Apple after school» сработал на все сто процентов.

«В 1979 году я подрабатывал продавцом в сети магазинов ComputerLand, – вспоминает Ричард Гэрриот, культовый геймдизайнер восьмидесятых-девяностых. – Я тогда только получил доступ к Apple II и мои школьные наработки (игры на перфокартах. – ***Прим. «Игромании»***) заиграли новыми деталями. В них появилась псевдотрехмерная графика, и в результате мой менеджер посоветовал издать эту работу самостоятельно».

Ричард потратил $200 на самоклеющиеся пакеты (обложка), полиграфию (дизайн) и создал восемь копий Akalabeth – ролевого проекта, предтечи легендарной Ultima. Позже его работой заинтересуется крупная софтверная компания (общего профиля), но в этом контексте важно иное. То, чем занимался Гэрриот, было характерно

В КОНЦЕ 1970-Х Крис Кроуфорд был моложе, но все так же любил компьютерные игры. Его карьера началась с самоклеющейся ленты и самопального маркетинга

для всей отрасли: бывшие школьники пачками издавали самописные программы для Apple II и Commodore. Эпоха кустарщины задолго до времен профильных издательских компаний.

Экономика такого предприятия нехитрая. Столько-то долларов на внешний вид, столько-то на носитель. И еще $50 на одностраничное рекламное объявление в местном информационном источнике – предвестнике профильных СМИ, где об играх писали много и со вкусом.

«Маркетинг тех лет казался настоящим испытанием на прочность, – признается Крис Кроуфорд. – Например, продвигая Tankits, я обошел минимум десяток компьютерных магазинов и конференций по варгеймам».

Постепенно два «кустарных» притока (американский и британский) сошлись в одну широкую реку под названием «издательство на дому». По культуре многопрофильных компаний-монополистов нанесли серьезный удар, а сама отрасль начала обрастать приметными чертами.

ИЗ НИКУДА ВО ЧТО-ТО

Одним из главных событий в своей жизни Филип и Эндрю Оливеры считают знакомство с основателями Codemasters. Студия пыталась выбиться в высшую лигу и заработать на этом приличные деньги. Их не устраивали мизерные гонорары, которые начисляли гиганты-ретейлеры. Выход был найден не сразу, но результат поразил всю Великобританию.

«После окончания школы родители заявили, что нам пора заниматься серьезным делом, – вспоминают братья. – Однако наш учитель сумел уговорить папу и маму дать нам еще годик на то, чтобы мы вновь попытали счастья в любимом деле».

В это смутное для близнецов время состоялась историческая встреча между ними и братьями Дарлинг из Codemasters. Будучи увлеченными геймерами, они с младых ногтей писали развлекательный софт, однако вскоре им наскучило получать за свой труд сплошные гроши. Общая для зарождающейся отрасли проблема сплотила парней. Самопальное производство в обычной комнате со временем позволило Codemasters продать баснословный по меркам восьмидесятых миллион кассет.

«Братья Дарлинг шли в обход больших компаний. Сами множили копии, печатали обложки и распространяли их по почте, – вспоминают Оливеры. – Впервые мы познакомились с ними на одной из тематических выставок. Будущие друзья увидели наши игры и сказали: «С одной такой программы вы можете заработать более 10 тысяч фунтов стерлингов». Мы ответили: «Сколько?! Десять тысяч?!» Такая сумма нам тогда и не снилась даже». Окрыленные открывшимися перспективами, Филип и Эндрю помчались домой и в кратчайшие сроки создали Super Robin Hood – экшен-платформер, который появился на самых актуальных системах своего времени.

«Мы работали как проклятые и не спали ночами. В результате уже спустя месяц игра про Робин Гуда была готова к продаже. Мы сумели реализовать более ста тысяч кассет и заработали десять тысяч фунтов. Это был успех. После таких доходов мы просто не могли остановиться».

Известность юных предпринимателей росла в геометрической прогрессии. По самым грубым подсчетам, портфель

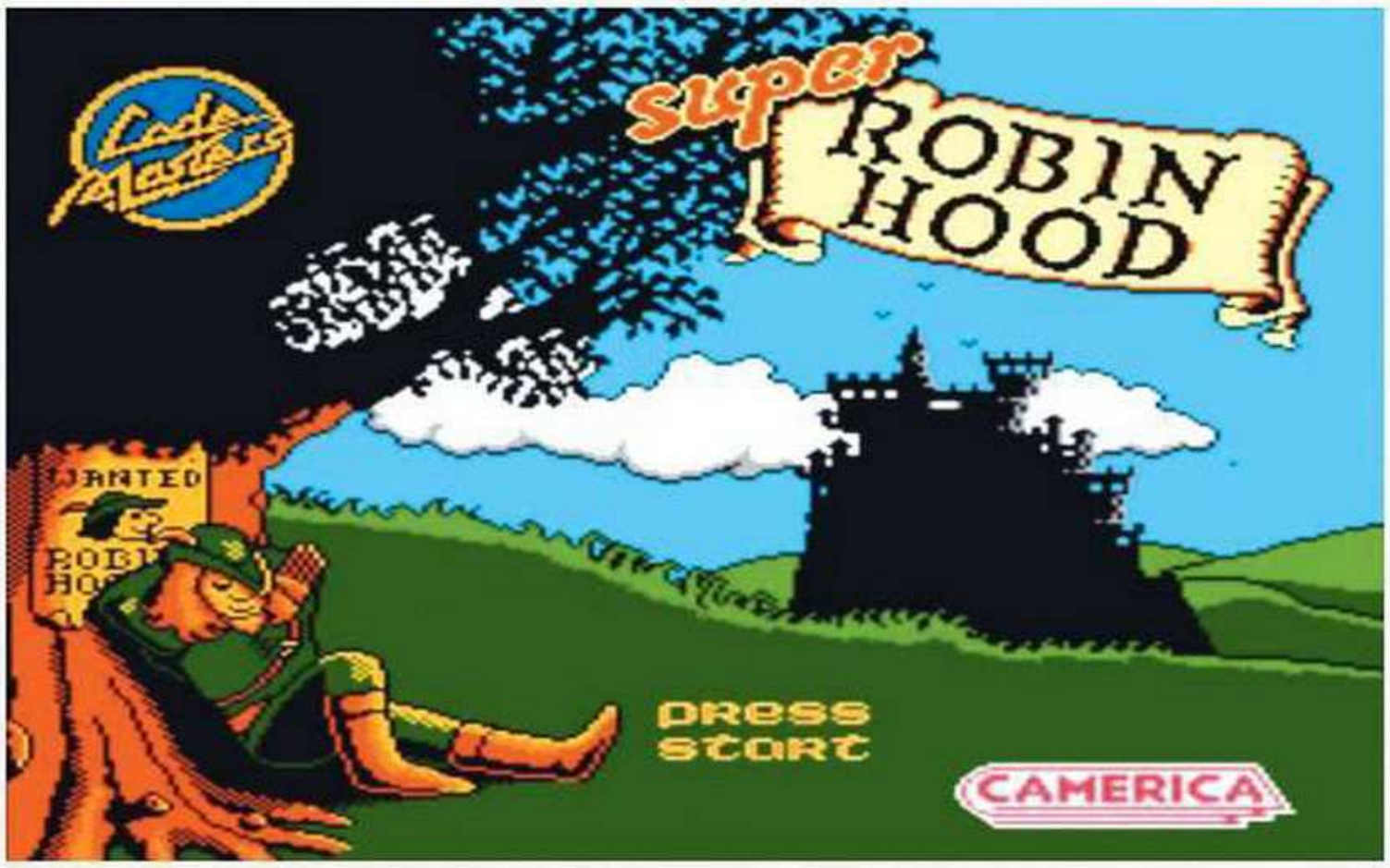
ОДИН из членов большой тройки – Commodore PET. Кто сказал «Fallout 4»?

проектов Codemasters восьмидесятых как минимум на 50 процентов состоял из релизов братьев Оливер. Про них писала пресса, их игры становились бестселлерами. За Super Robin Hood последовала Ghost Hunters для Spectrum и CPC, однако главным достижением британских вундеркиндов по праву считается Dizzy – платформер, чей герой стал известен на весь мир.

Вместе с тем ошибкой было бы считать, что «домашние» издательства так и остались прерогативой британцев. Схожие процессы происходили и в США, просто там это явление не сумело достичь и десятой доли европейского размаха.

«Долгое время действенным способом достучаться до потребителя оставалась почтовая рассылка, – вспоминает Крис Кроуфорд. – В разных штатах то появлялись, то исчезали энтузиасты вроде меня».

За короткий промежуток времени братья Оливер и Дарлинг превратились из чудаков, проводящих все свободное время дома, в кумиров молодежи. На юных миллионеров равнялись, им писали десятки писем. В конечном счете именно благодаря усилиям Codemasters в Европе возникла культура игровых издательств, а по ту сторону океана придумали хитрый способ маркетингового привлечения клиентов.



SUPER ROBIN HOOD от братьев Оливер была настолько популярной, что вышла за пределы домашних PC. Любопытный читатель может ознакомиться с игрой в версии для NES, например. Благо эмуляторы никто не отменял

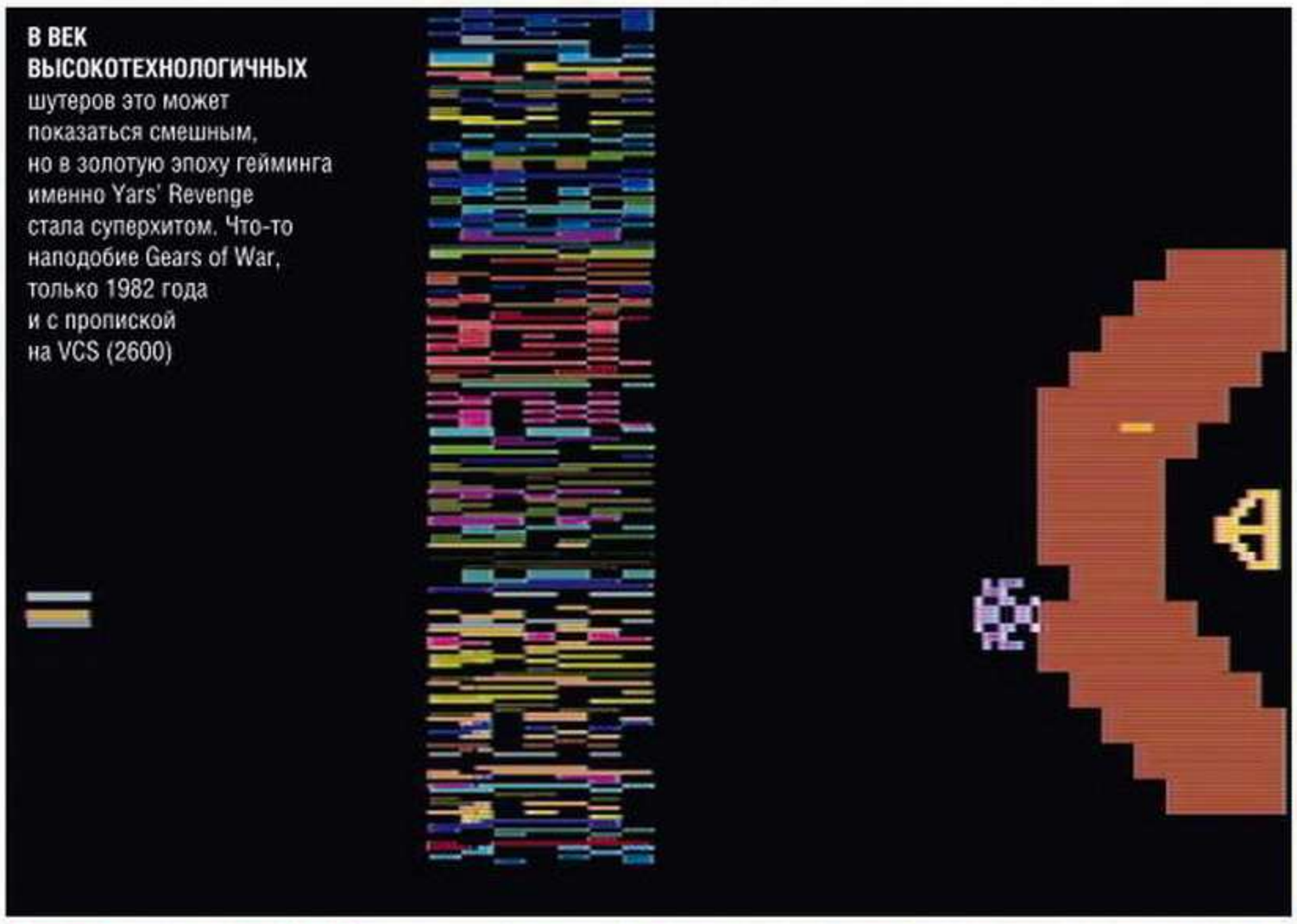
МНЕ ПОНРАВИЛОСЬ – ПЛАЧУ

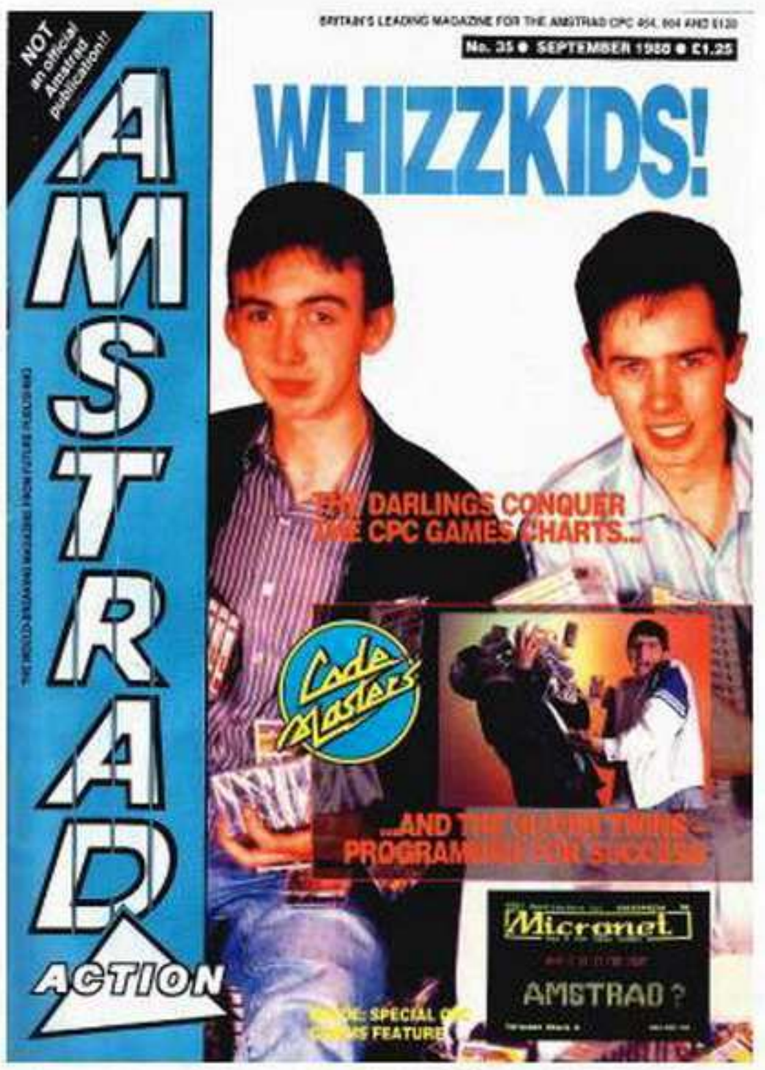
Джон Ромеро сидел и скучал в редакции журнала Gamers Edge. Несколькими месяцами ранее он перебрался в Шривпорт – заштатный американский городок, в прошлом известный своей промышленностью. Современные деловые центры, расположенные в самом сердце поселения, будто усмехались над прошлым Шривпорта. В этой обстановке Ромеро собрал одну из самых сильных редакций в истории «прессы на дискетах».

Gamers Edge относился к тому типу СМИ, который в рамках одного носителя сочетал в себе и текстовую, и программную часть. Чтобы на равных конкурировать друг с другом, коллективы таких изданий снабжали своих читателей уникальным софтом. Карьера Ромеро началась вовсе не в Gamers Edge, однако именно этот журнал свел вместе костяк будущей id Software.

«Помню, однажды я пришел на работу и нашел на столе дискету, – вспоминает Ромеро. – На ней было написано лаконичное: «Загрузи меня». На носителе оказалась Super Mario Bros. 3, воссозданная для железа PC. Это было удивительно!»

Джон понимал, что настало время оставить в прошлом опостылевшую работу и заняться чем-то действительно новым.





БРАТЬЯ ДАРЛИНГ. Миллионеры из эпохи домашних PC. Звезды, которых заваливали письмами со всех уголков Великобритании

НЕГЛАСНЫМ СТАРТОМ ID SOFTWARE стал порт Super Mario Bros. 3, точнее, не порт даже, а просто воссоздание небольшого отрезка из игры. Nintendo не поддержала перенос своего хита на PC, но Ромеро и компания не сильно от этого обеднели

Судьба свела его со Скоттом Миллером, основателем Apogee. Компания Миллера использовала новаторский способ продажи контента – метод Apogee назывался условно-бесплатным распространением продукции.

«Раньше игры, выложенные по такой методике, не окупались, – поясняет Миллер. – Люди охотно платили за понравившиеся им программы, но игры в их число не входили. Тогда я подумал: «А почему бы не дать скачать один эпизод бесплатно, а остальные продавать по почте».

Для Скотта Apogee долгое время оставалась такой приятной елочной игрушкой. Он холил свою идею, однако настоящая работа на крупную софтверную компанию с ежегодным доходом в 30 тысяч долларов не оставляла шанса на успешное развитие необычного издательства – слишком велик был риск оказаться у разбитого корыта. Палочка-выручалочка – Kingdom of Kroz – подарила Apogee шанс войти в высшую лигу.

«Поначалу продажи шли не очень, – вспоминает Миллер. – Конечно, какие-то заказы по почте приходили, но все это не вселяло надежды. Народ долго распробовал Kroz. Но потом дела пошли резко в гору и я стал получать до $500 в день».

Kingdom of Kroz состояла из трех эпизодов и была игрой-лабиринтом – достаточно популярной, чтобы понравиться широкой публике. Политика shareware позволила Миллеру выложить первый эпизод бесплатно. Позже он написал еще несколько, выручив более ста тысяч долларов (гигантская по меркам его «серьезной» должности сумма). Дело оставалось за малым – привлечь в Apogee сильную команду авторов, способных создавать не просто хороший развлекательный софт, но блокбастеры. Выбор пал на сотрудников Gamers Edge.

Первым крупным релизом команды Ромеро и Кармака стал Commander Keen в трех частях – консольный по духу платформер про спасение вселенной. «id Software изначально позиционировали себя как профи, способные перенести консольную стилистику на персональные компьютеры пользователей, – рассказывает создатель Apogee. – Надо понимать, что тогда рынок PC-развлечений сильно отличался от нынешнего. Самые динамичные платформеры появлялись только на приставках».

Commander Keen значительно отличался от конкурентов, причем не только с концеп-

APOGEE НАЧАЛАСЬ ВОТ С ТАКОЙ БЕЗДЕЛИЦЫ. Да-да, эти люди в середине девяностых будут отжигать в своем Duke Nukem 3D

ЭТОТ ПАЦАН ВПОЛНЕ МОГ СТАТЬ СИМВОЛОМ id Software. Консольная тематика – приставочный гейминг, но все вылилось в истребление противников от первого лица. Прыгалка осталась пылиться в кладовке

ЭТО ПОЗЖЕ ДЖОН РОМЕРО прославится как человек, ответственный за Daikatana. В самом начале своей карьеры он работал на журналы и писал софт

туальной точки зрения. В id Software создали гибкий движок, реализующий идеи, присущие скорее Nintendo, нежели типичной PC-компании, сосредоточенной на «значительных» жанрах вроде варгеймов.

«Надо признать, их технология ушла далеко вперед от всего того, что я видел на ПК в то время, – отмечает Скотт Миллер. – Вначале я попросил сделать еще одну игру-лабиринт, но у них были совсем иные планы. Я сказал: «Хорошо, принесите мне концепцию, а потом поговорим о финансировании». Спустя неделю у меня на руках был документ из двух параграфов, описывающих платформер Commander Keen».

Релиз принес команде более десяти тысяч долларов. Однако настоящую славу разработчики получили после выхода Wolfenstein 3D – шутера от первого лица. Злобный боевик про фрицев оказался обречен на победу: id Software смогли продать более ста тысяч копий – небывалый по меркам условно-бесплатного сектора успех.

Методика Apogee вобрала в себя лучшие черты «домашних» издательств, но вместе с тем предложила новый вектор развития. По сути, бесплатный эпизод был такой расширенной демоверсией – «прологом» на языке создателя Gran Turismo Кадзунори Ямаути. Для геймеров девяностых Apogee стала законодателем мод, а Duke Nukem 3D наравне с Doom и Wolfenstein – иконами жанра.

В это же время на другом конце земного шара произошел расцвет иной формы дистрибьюции – несколько менее легальной юридически, но не менее захватывающей со всех точек зрения.

ПОЛЬСКИЙ СЛЕД

Одной из наиболее ярких черт всего постсоветского пространства стали вещевые рынки. Будучи огромным муравейником, живущим по своим, не прописанным нигде и никем правилам, с одной стороны, они превратились в родной дом для десятков тысяч оставшихся без работы людей, а с другой – послужили отменным подспорьем для нарождающегося класса бизнесменов. Капиталы здесь сколачивались моментально, а пьянящий аромат свободы в совокупности с дырявым законодательством позволил проворачивать такие операции, от одного факта которых у современных предпринимателей от зависти поседеют виски.

В начале девяностых варшавская «Европа», расположившаяся на месте «Стадиона десятилетия», вобрала в себя черты восточно-европейского ярмарочного колорита и помножила их настроением типичной постсоветской барахолки. Тюки с вещами и развалы с компакт-дисками теснились нестройными рядами, порождая толкучку и привлекая подростков и дельцов со всех окраин Польши.

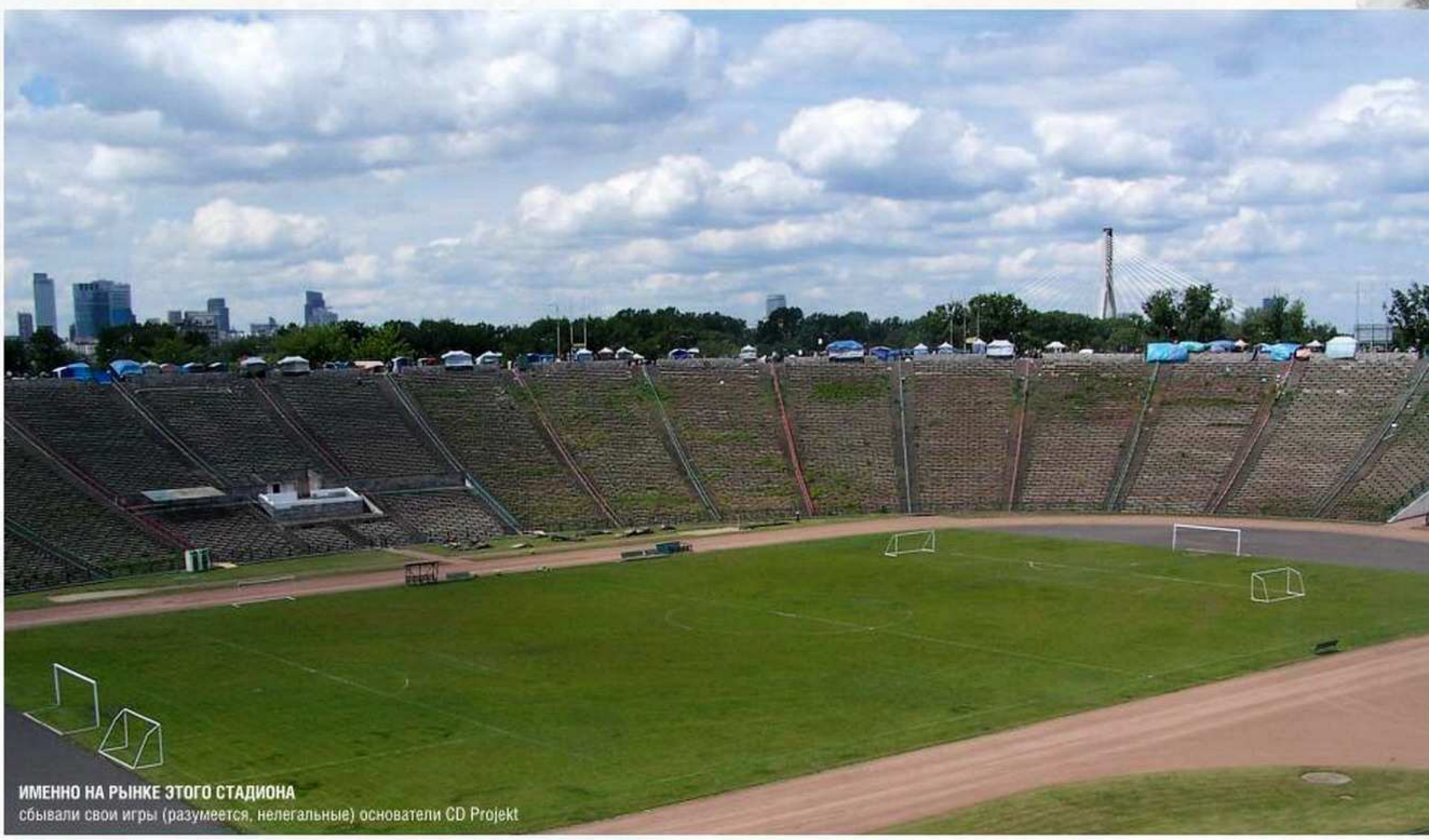
Именно в таком чудесном месте начали свою карьеру двое приятелей – Марчин Ивинский и Михал Кичиньский. Сегодня это сложно представить, однако в начале девяностых польские геймеры находились в точно таком же положении, как их российские коллеги по увлечению. С той лишь разницей, что достать заветную «Амигу» или один из десятков клонов Atari VCS (2600) им было несколько проще – сказывалась близость капиталистической Германии.

«Я с детства увлекался видеоиграми, – признается Марчин Ивинский. – К сожалению, одного желания крайне мало, надо было исхитриться купить хотя бы примитивный компьютер».

Для Марчина таким компьютером стал приобретенный отцом ZX Spectrum от британской Sinclair. Ивинский-старший в ту пору снимал документальный фильм, поэтому мог себе позволить относительно свободно выезжать за пределы страны. Подержанный «Спектрум» таил в себе огромные возможности, ведь на «Спекки» можно не только играть, но и постигать премудрости программирования. Проблема заключалась в другом: необходимо было как-то добывать софт, ведь лицензионной дистрибьюции в Польше не существовало.

«На выходных во всех крупных польских городах открывались тематические развалы, там мы и скупали пиратские копии кассет, – говорит Марчин. – Не скрою, это не было совсем легально, но надо понимать, что и альтернативы тогда в стране попросту не существовало».

Свой первый шаг в профессию Марчин сделал по воле случая. Найдя в своп-разделе компьютера адрес какого-то грека, подросток не мудрствуя лукаво отправил пись-



ИМЕННО НА РЫНКЕ ЭТОГО СТАДИОНА
сбывали свои игры (разумеется, нелегальные) основатели CD Projekt

WOLFENSTEIN 3D появилась на множестве платформ. SNES-варианту повезло меньше всего. Там и свастику «забыли» добавить, и Гитлера нет. Такие дела

К КОНЦУ 1990-Х в копилке у Apogee набралось огромное множество отличных игр. А с чего все, казалось бы, начиналось…

мо в неизвестность. Уже через две недели, получив заветную посылку, Ивинский-младший обрел звездный статус на местном рынке.

«Я попросил его скопировать на чистую кассету какой-то софт, – вспоминает основатель CD Projekt. – Помню, когда я появился на развале с партией новых программ, все выпали в осадок, поскольку ни у кого этих игр не было и в помине. Я тогда офигеть как счастлив был».

Для Марчина по-настоящему судьбоносной встречей стало знакомство со вторым основателем компании – Михалом Кичиньским.

«Я завалил квалификационный тест и попал вместо класса по программированию в физико-математический класс, – смеется Ивинский. – Мы быстро нашли общий язык. Часто прогуливали школу и играли, играли, играли».

Окрыленный бизнес-перспективами, Марчин к тому времени активно распространял игры для Atari, но серьезным делом назвать это было сложно. Все изменилось, когда CD-диски стали форматом №1 для распространения информации. Начавшееся как кустарное предприятие с нелегальным душком, постепенно дело Марчина и Михала переросло в серьезный проект – пусть он все еще и находился на грани законности.

«Чтобы вы понимали: всего один CD-диск вмещал около четырехсот 3,5-дюймовых флоппи-дискет. Это был прорыв! Мы возили игры из Америки. Там были такие хиты, как Mad Dog McCree, например. Тогда нам и пришла в голову идея легализоваться».

Вторым обстоятельством, заставившим партнеров постучаться в налоговую службу, стало ужесточение законодательства в сфере авторского права. Так вышло, что польские власти переставали смотреть на пиратство сквозь пальцы, на «блошках» начались повальные рейды, направленные на выявление торговцев контрафактом. Ситуацию подогревал открывшийся в стране филиал Business Software Alliance (BSA). Совокупность этих факторов заставила двух приятелей пойти на попятную и вступить на тропку цивилизованного рынка.

«С самого начала нашими главными противниками стали пираты, – поясняет Марчин. – Расклад был таким: сразу после

ЧТОБЫ ДОСТАТЬ НЕЛЕГАЛЬНУЮ КОПИЮ одной такой кассеты, полякам приходилось посещать весьма злачные места. О нормальной дистрибьюции не могло идти и речи

ПОЛНЫЙ АВТОБУС ЛИЦЕНЗИОННЫХ ВЕРСИЙ польской Baldur's Gate. Крупная удача и очень рискованный проект для CD Projekt

ОДЕТЫЕ ПО МОДЕ девяностых Марчин и Михал на фоне одной из тематических выставок

релиза в «Европе» можно было приобрести практически любой диск за бесценок».

Сегодня о тех временах Марчин и Михал вспоминают с улыбкой, однако тогда, сидя в небольшом офисе, расположившемся в однокомнатной квартире друга, положение казалось безвыходным. Как заставить постсоветского человека, приученного к халяве, платить за качественный продукт? Как его продвигать, если, несмотря на борьбу с нелегальщиной, развалы заполнены копеечными копиями всех актуальных хитов? Приятели сумели найти выход из этой ситуации, а действенность подхода раз и навсегда доказала, что при прочих равных и в Польше можно заниматься абсолютно легальным бизнесом.

«Мы подписали контракт с Interplay на локализацию ее Baldur's Gate, – вспоминает Марчин. – Мы вложились в этот проект по полной и ожидали не меньшей отдачи».

Прежде у CD Projekt уже был опыт работы с адаптациями западных хитов. Их Diablo пользовалась немалым спросом, но едва сумела окупить затраты на производство. Baldur's Gate – история совершенно иного уровня. Огромная пятидисковая ролевая игра от никому тогда толком не известной BioWare стала суперхитом, но для ее перевода и озвучения требовалось гораздо больше ресурсов, нежели команда ранее выделила на Diablo.

«Мы вбухали в проект невероятное количество средств, и нам несказанно повезло, что бокс Baldur's Gate состоял из пяти CD. Даже пираты не могли позволить себе продавать такой комплект за привычную цену». CD Projekt сумела добиться невозможного: их вариант Baldur's Gate стоил столько же, сколько нелегальная копия, однако включал в себя множество дополнительных материалов. В их число также вошел сборник правил вселенной D&D и карта мира игры.

Пиар-кампания локализации продвигалась настолько успешно, что за три месяца до старта продаж количество предзаказов превысило все возможные рамки. «Мы обслуживали не только розничные точки, но и оптовиков. Компании даже пришлось арендовать отдельный склад, настолько высок оказался спрос», – говорят руководители CD Projekt.

Истерия Baldur's Gate закончилась продажей восемнадцатитысячного тиража – неведомая по тем меркам цифра! Бывшие школьники Ивинский и Кичиньский вскочили на подножку уходящего поезда и, пробравшись в купе, создали крупнейшее легальное издательство на территории своей страны.

Много позже в интервью «Игромании» Марчин с горечью заметит: «Помню, как десять лет назад, когда меня спрашивали, что экспортирует Польша, я выдавливал из себя пристыженное «водка» и «краковская колбаса». Надеюсь, эти времена минули». Не без гордости заявляем: первые шаги в эту сторону были сделаны еще в девяностые, когда двое приятелей задумали вывести бизнес из тени, а польские власти осознали, что такое авторское право и с чем его едят.

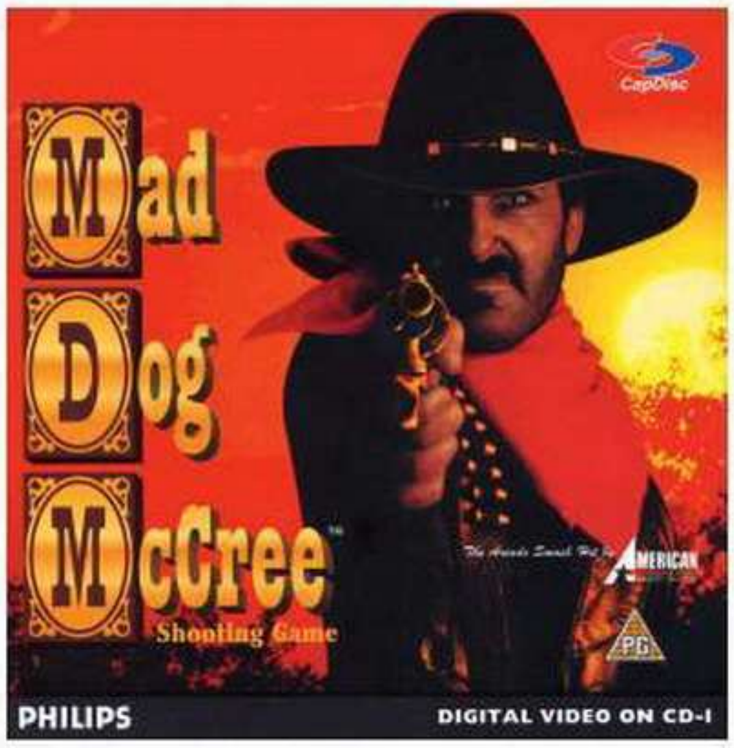
ИГРА ГОДА ПО ВЕРСИИ TGA 2015, The Witcher 3, выросла из палаток девяностых. Игра стоила свеч?

МОДА на Kickstarter и «цифру» уже дала новый виток разработки и дистрибьюции. На скриншоте – Divinity: Original Sin. Игра, которая при прочих равных никогда бы не появилась на прилавках. Кабы не фанаты

■■■

Вырвавшись из детских комнат и отцовских гаражей, дистрибьюция набрала стремительные обороты, сметая буйной лавиной классическую модель распространения софта. Новые компании, образованные поклонниками своего дела, работали под негласным слоганом «by gamers for gamers» и в конечном счете изменили привычный ландшафт развлекательной индустрии. Сегодня уже никого не удивишь тем, что очередной хит для PlayStation 4 и Xbox One расходится тиражом, сопоставимым с хитовыми произведениями синематографа. Вместе с тем очевидна и другая тенденция: все больше разработчиков уходит в «цифру», повторяя, по сути, путь братьев Оливер и Дарлинг, с поправкой на технологии, разумеется. Быть может, лет через десять на этих страницах мы будем писать о вундеркиндах, покоривших мир при помощи раннего доступа в Steam и кампании на Kickstarter. История, в общем, штука такая – иронии она не лишена. ■

DIABLO стала для CD Projekt первым опытом лицензионной адаптации крупного западного хита



CD-ДИСКИ произвели фурор во всей игровой индустрии, а конкретно эта игра стала одной из многих, что приятели ввозили нелегально в Польшу

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ РЕДАКТОР РАЗДЕЛА

Ушедший 2015 год запомнился невероятным количеством железа. И в то же время не оставил ощущения чего-то нового. Ни прорывных технологий, ни потрясающих воображение архитектур, ничего. А раз так, то в этот раз мы обойдемся без традиционных итогов и посвятим себя именно железкам, причем, самым лучшим.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАРАД

Лучшее железо 2015 года

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Архитектура:** Skylake
- **Техпроцесс:** 14 нм
- **Сокет:** LGA1151
- **Количество ядер/потоков:** 4/8 шт.
- **Базовая частота:** 4 ГГц
- **Максимальная частота:** 4,2 ГГц
- **L3-кэш:** 8 МБ
- **Количество каналов памяти:** 2 шт.
- **Поддержка памяти:** DDR4-2133/DDR3L-1600
- **Количество поддерживаемых линий PCI Express 3.0:** 16 шт.
- **Теплопакет (TDP):** 91 Вт
- **Цена:** 30 000 рублей ($416)

Процессор Intel Core i7-6700K

С процессорами в этом году, прямо скажем, было тухловато. AMD ничего толкового не показала – лишь обновила линейку APU и представила несколько свежих FX. У Intel было повеселее, но тоже со странностями. В начале года появилась архитектура Broadwell, прошедшая, мягко говоря, незамеченной, а сразу за ней, ближе к осени, вышла Skylake. Докрутили в ней в основном производительность на ватт да защиту от всяких вирусов, но и этого хватило, чтобы кристаллы получились как минимум привлекательными, а их старший представитель получил от нас звание «Процессор года».

Отдали мы его топовому четырехъядернику **Intel Core i7-6700K**. Переход на него подразумевает и переезд на материнки с LGA1151, сотым чипсетом и памятью DDR4. В итоге имеем не только «плюс к производительности», но и массу вариантов по наращиванию дисковых массивов.

В сравнении с **i7-4790K** преимущество Skylake налицо: и новый техпроцесс, и шина DMI 3.0, обеспечивающая 8 ГТ/с (у i7-4790K – DMI 2.0 и 5 ГТ/с), и увеличенная скорость всех уровней кэша. Ощутимого прироста fps в играх это не дает, зато в союзе с DDR4 обеспечивает молниеносный диалог с профессиональными программами. Базовая частота i7-6700K равна 4 ГГц, но под Turbo Boost она вырастает до 4,2 ГГц, а уж если поставить хороший кулер и заняться разгоном, кристалл легко возьмет планку в 4,5 ГГц.

Свежую микроархитектуру хвалят в основном за энергоэффективность и безопасность. Неоправданные надежды на скачок производительности в играх и традиционно слабое встроенное видеоядро **HD Graphics 530** – совсем другая история. Тем не менее покупку i7-6700K мы считаем обоснованной: лучшего повода обновить ПК не придумаешь.

Видеокарты

NVIDIA GeForce GTX 980 Ti и AMD Radeon R9 Fury X

С видеокартами в ушедшем году ситуация сложилась следующая. В феврале NVIDIA продолжила развитие линейки Maxwell, выпустив GeForce GTX 960. Чип получился исключительным. Стоил недорого и уверенно тянул все тогдашние игры на самых высоких настройках. К концу года его авторитет, правда, просел. Во-первых, графика к концу 2015-го обросла мясом и стала гораздо требовательнее к железу. Во-вторых, NVIDIA представила GTX 950 с безумным разгонным потенциалом, лихо съевшим разницу в производительности между старшей и младшей версиями.

Следующий мощнейший удар NVIDIA нанесла в апреле прошлого года. Тогда компания выкатила на наш с вами суд самый крутой Maxwell в истории – GeForce GTX TITAN X. От прошлых «титанов», бодро справлявшихся с FP64-вычислениями, осталось одно название, но нас с вами это не волновало, так как в игровой среде новинка стала настоящей убийцей флагманов. Карта с ходу разорвала всех тогдашних лидеров, включая и R9 290X, и GTX 980. Причем разрывы были невероятными: TITAN X приносил противникам по 30-35%. Единственным минусом карты была и остается цена. На сегодня – больше 90 000 рублей. Впрочем, эту проблему решили. В июне 2015-го TITAN X слегка урезали и превратили в победителя нашей номинации – **GeForce GTX 980 Ti**. Скинув примерно 40% в цене, он потерял всего 10% производительности. Причем, что самое забавное, эти упущенные проценты почти не сказались на впечатлениях от работы. Как и старший представитель серии, 980 Ti до сих пор тянет все игры на «ультра»-настройках как в Full HD, так и в QHD-разрешениях. К тому же эта карта позволяет оценить и 4K при 30-35 fps.

А что же AMD, спросите вы? Отвечаем. Год у нее выдался неоднозначным. Отвечать на натиск NVIDIA компания начала лишь в июле. Как и в 2014 году, AMD разом представила пять видеокарт, но теперь разбила их на две линейки. Первая – «трехсотая», которая на поверку оказалась переименованной «двухсотой». Рассказывать тут особо не о чем. Инженеры поработали над энергопотреблением, выжали несколько процентов лишней производительности и приляпали новые бирки. Получилось неплохо, но только с позиции цены. В среднем и бюджетном сегментах карты AMD при сходной или даже более низкой цене оказывались на одном уровне с конкурентами.

По-настоящему же новой картой у AMD стала флагманская **Radeon R9 Fury X**. По производительности она встала между GTX 980 и GTX 980 Ti, однако по количеству инноваций обогнала даже TITAN X. На Fury X обкатали новый тип видеопамяти – HBM. Чипы у нее располагаются не вокруг кристалла, а рядом с ним, прямо под тепловой крышкой. Плюс накопители стоят друг над дружкой и общаются с процессором по самой толстой шине в истории видеокарт – 1024 бит. Все это позволило AMD круто увеличить количество потоковых процессоров и уменьшить размер самой платы всего до 19 см. К сожалению, без минусов не обошлось. Обогнать конкурентов не позволила старая архитектура GCN, а охлаждать это чудо инженерной мысли пришлось системой водяного охлаждения от Cooler Master.

NVIDIA GeForce GTX 980 Ti

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** GM200
- **Количество транзисторов:** 8 млрд
- **Техпроцесс:** 28 нм
- **Количество потоковых процессоров:** 2816 шт.
- **Частота графического ядра:** 1000–1075 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 6 ГБ
- **Частота памяти:** 7000 МГц
- **Шина данных:** 384 бит
- **Количество текстурных блоков:** 176 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 96 шт.
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Энерго-потребление:** 250 Вт
- **Цена:** 60 000 рублей ($845)

AMD Radeon R9 Fury X

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** Fiji XT
- **Количество транзисторов:** 8,9 млрд
- **Техпроцесс:** 28 нм
- **Количество потоковых процессоров:** 4096 шт.
- **Частота графического ядра:** 1050 МГц
- **Тип, объем памяти:** HBM, 4 ГБ
- **Частота памяти:** 500 МГц
- **Шина данных:** 4096 бит
- **Количество текстурных блоков:** 256 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 64 шт.
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Энерго-потребление:** 275 Вт
- **Цена:** 63 000 рублей ($887)

Материнская плата ASUS Maximus VIII Extreme

Едва увидев в блоке «Процессор года» **Intel Core i7-6700K**, уже можно понять, что лучшей материнкой мы признаем **ASUS Maximus VIII Extreme** на базе Z170 Express.

Выглядит новинка серьезно: черный текстолит, черные разъемы и темно-красные радиаторы. Система питания 13-фазная, за охлаждение силовых элементов отвечают три кулера, соединенные тепловой трубкой. Как положено флагману, Maximus VIII Extreme по уши нашпигована полезностями – энтузиасты наверняка оценят возможность отключать планки оперативной памяти, наличие интерфейса U.2 для SSD NVMe и россыпь оверклокерских настроек.

Материнка готова принять до 64 ГБ DDR4 и располагает квартетом полноразмерных PCIe x16. С охлаждением Skylake и, скажем, пары **NVIDIA GeForce 980 Ti** проблем не возникнет – ставьте хоть СВО, хоть батарею вентиляторов. А их количество можно увеличить при помощи платы Fan Ext Header или своеобразного пульта ДУ OC Panel II, позволяющего контролировать параметры работы. Тех, кто не намерен экспериментировать с разгоном и возможностями дисковой подсистемы, порадует качественный звук SupremeFX, модуль Wi-Fi 802.11ac и кавалерия USB на все случаи жизни.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Skylake под Socket LGA1151
- **Формфактор:** EATX
- **Чипсет:** Intel Z170 Express
- **Оперативная память:** 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ
- **Слоты PCIe:** 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 4x SATA Rev. 3, 2x SATA Express (4x SATA Rev. 3), M.2, U.2, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** SupremeFX, 8 каналов
- **Сеть:** Intel I219V, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Задняя панель:** HDMI 1.4, DisplayPort 1.2, PS/2, LAN, Wi-Fi, 4x USB 3.0, 3x USB 3.1, USB 3.1 (Type-C), S/PDIF-out, 5x 3,5-мм джек
- **Размеры:** 305x272 мм
- **Цена:** 34 500 рублей ($479)

Оперативная память G.Skill Trident Z F4-4266C19D-8GTZ

Чтобы обновлять в новом году оверклокерские рекорды или просто с чистой совестью играть на самом топовом железе, без DDR4 вдобавок к **Skylake** и материнке на чипсете Z170 никак не обойтись. Наш выбор пал на комплект **G.Skill F4-4266C19D-8GTZ** из семейства **Trident Z**.

Это две плашки по 4 ГБ, высотой 44 мм, готовые взять частоту в 4266 МГц. На платах распаяны чипы **Samsung**. Задержки составляют 19-26-26-46, что не самый впечатляющий результат, однако в линейке Trident Z уже есть модули DDR4 с таймингами 14-14-14-34. Новинка порадовала и энергоэффективностью – питающее напряжение составляет 1,2 В. Кроме того, F4-4266C19D-8GTZ поддерживает оверклокерские профили XMP 2.0.

Прибавьте охлаждающий алюминиевый радиатор (отличное лекарство при заоблачных частотах и высокой нагрузке) и пожизненную гарантию – и вы получите оперативку мечты. Цена, с поправкой на унылый курс валюты, выше крыши – 28 500 рублей. Но это же DDR4, сами понимаете.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип памяти:** DDR4
- **Емкость:** 8 ГБ (2x 4 ГБ)
- **Поддерживаемые частоты:** 4266 МГц
- **Задержки:** 19-26-26-46
- **Стандартное напряжение:** 1,2 В
- **Высота:** 44 мм
- **Цена:** 28 500 рублей ($400)

Жесткие диски

Western Digital My Passport X и Seagate Game Drive for PlayStation

Лучшим диском года мы хотели назвать 10-терабайтный винчестер от Western Digital, но он, как назло, так и не поступил в продажу. Тогда мы решили отставить мысль о компьютерных HDD и обратили свой взор на консольные накопители. И тут обнаружилось много интересного.

Уже упомянутая WD в этом году выпустила внешний **My Passport X** и гордо назвала его «HDD для Xbox One». Штука это компактная, стильная и стойкая к травмам, то есть к падениям на пол. К приставке диск подключается по USB 3.1 Gen 1, и дополнительный источник питания ему не требуется. Что примечательно, HDD можно взять с собой и поиграть на консоли в гостях – естественно, под своей учетной записью Xbox Live.

Похожее решение для игровых машинок **Microsoft** есть и в каталоге **Seagate Technology**. Но мы отметим внутренний **Game Drive for PlayStation** для PS4. Это SSHD емкостью 1 ТБ, с 8 ГБ флэш-памяти типа MLC NAND. Назначение у него очень простое – увеличить объем внутренней памяти консоли и ускорить загрузку игр. Минус только один: приставку придется разобрать и вытащить из нее старый накопитель. Впрочем, на гарантию это не влияет.

Western Digital My Passport X

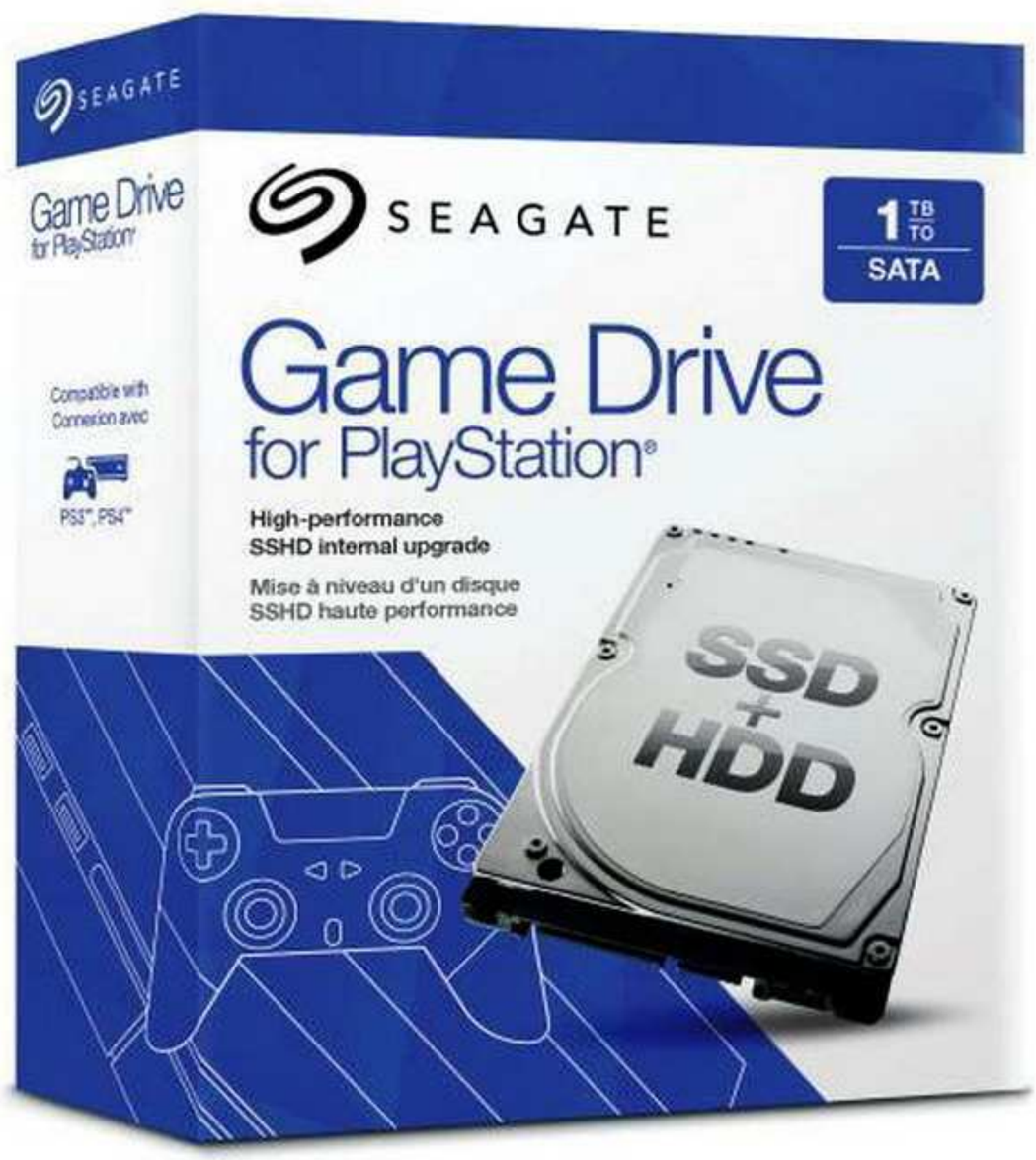
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** HDD
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Емкость:** 2 ТБ
- **Скорость вращения шпинделя:** 5200 об/мин
- **Скорость передачи данных:** до 5 ГБ/с (USB 3.0), до 480 МБ/с (USB 2.0)
- **Интерфейс:** USB 3.1 Gen 1, USB 2.0
- **Рабочая температура:** 5–35°C
- **Температура хранения:** – 20–65°C
- **Кэш-память:** 8 МБ
- **Размеры:** 110x81,6x21 мм
- **Вес:** 230 г
- **Цена:** 7200 рублей ($100)

Seagate Game Drive for PlayStation

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** SSHD
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Емкость:** 1 ТБ
- **Флэш-память:** 8 ГБ
- **Скорость вращения шпинделя:** 5400 об/мин
- **Скорость передачи данных:** 600 МБ/с
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Размеры:** 99,6x69,7x9,4 мм
- **Вес:** 111 г
- **Цена:** 8500 рублей ($119)



Твердотельный накопитель

ASUS RAIDR Express PCIe SSD 240 ГБ

Самый необычный SSD в этом году выпустила **ASUS**. Ее **RAIDR Express PCIe SSD** заключен в привлекательный и хорошо вентилируемый металлический корпус, общается с компьютером по PCIe x2, а на борту несет сразу два контроллера **SandForce SF-2281**, объединенных в RAID 0. В итоге шестнадцать чипов **Toshiba MLC NAND** во время чтения разгоняются до космических 830 МБ/с, а при записи – до 810 МБ/с.

И это еще не все. ASUS снабдила устройство массой функций и программ, направленных на увеличение производительности. Например, **SSD TweakIt** отвечает за оптимизацию накопителя, а **RAMDisk** создает виртуальный диск из оперативки ради молниеносного доступа к файлам. Наконец, **RAIDR Express PCIe** быстро находит общий язык с материнками и на BIOS, и на UEFI.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Емкость:** 240 ГБ
- **Скорость чтения:** до 830 МБ/с
- **Скорость записи:** до 810 МБ/с
- **Чипы памяти:** 19-нм Toshiba MLC NAND
- **Контроллеры:** 2x LSI SandForce SF-2281 (SSD), Marvell 88SE9230 (RAID 0)
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x2
- **Выносливость:** 620 000 часов наработки на отказ
- **Дополнительные возможности:** DuoMode, SSD TweakIt, RAMDisk, ROG HybriDisk
- **Размеры:** 157x120x20 мм
- **Вес:** 243 г
- **Цена:** 25 000 рублей ($350)

Корпус Lian Li DK-03

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип материнской платы:** EATX, ATX, micro-ATX (система 1); mini-ITX (система 2)
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 1 шт. (система 1); 1 шт. (система 2)
- **Отсеки 3,5/2,5 дюйма:** 7 шт. (система 1); 3 шт. (система 2)
- **Слоты расширения:** 4 шт. (система 1)
- **Вентиляторы:** 4x 120 мм (слева), 4x 120 мм (справа)
- **Панель ввода/вывода:** 4x USB 3.0, аудио (система 1); 2x USB 3.0, аудио (система 2)
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** установка СВО с радиатором 120x480x60 мм
- **Максимальная высота кулера:** 90 мм (система 1); 90 мм (система 2)
- **Максимальная длина видеокарт:** 480 мм (система 1)
- **Размеры:** 130x70x78,5–81,5 см
- **Цена:** 105 500 рублей ($1490)

Современные корпуса занимают нереальное количество свободного места. Бороться с этим можно двумя способами: перейти на HTPC или забыть о классическом ящике и запихать все железо в стол. Как раз второй вариант и представляет **Lian Li DK-03**.

Описывать тут особо нечего. Есть четыре ноги, ящик и большая стеклянная поверхность, под которой скрыты два отсека. Первый может принять небольшую систему формата mini-ITX с тремя накопителями в комплекте. Второй – полноразмерный ПК на EATX, с видеокартой длиной до 440 мм и семью жесткими дисками. Просто, красиво и гениально.

Кстати, одними только отсеками под железо Lian Li не ограничилась. В стол можно упихать восемь 120-миллиметровых вентиляторов, по четыре с каждой стороны, а также «водянку» с радиатором длиной до 480 мм! Беда с этим столом одна – стоит он как хороший компьютер, около 105 000 рублей.

Монитор LG 34UC97

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 34 дюйма (3440x1440), AH-IPS, LCD
- **Частота развертки:** 60 Гц
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 178/178° по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt 2, 2x USB 3.0, 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** акустика 2x 7 Вт
- **Энергопотребление:** 56 Вт
- **Размеры:** 83,1x22,5x47,3 см (с подставкой), 83,1x10,6x37 см (без подставки)
- **Вес:** 7,7 кг (с подставкой), 6,7 кг (без подставки)
- **Цена:** 65 000 рублей ($902)

Говоря по правде, от рынка мониторов мы в 2015 году ничего интересного не ждали. К счастью, ошиблись – совершенно неожиданно выстрелила тема «длинных» дисплеев с соотношением сторон 21:9. В душу сильнее всего запал **LG 34UC97**, на примере которого мы и познакомили вас с этой темой.

Помимо увеличенной площади и разрешения, эта модель отличается вогнутым экраном и отличной цветопередачей. По данным наших тестов, 34UC97 укладывается в ΔE_{00}, равную 0,54, чего хватает не только для игр, но и для серьезной работы.

Впрочем, цветопередача – не главное достоинство дисплея. Гораздо важнее то, насколько здорово на нем смотрятся игры. Увеличенный угол обзора производит неизгладимое впечатление и невероятно усиливает эффект присутствия. А дополнительный плюс 34UC97 – куча разъемов и на удивление приличное качество встроенных динамиков.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная / беспроводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик, резина
- **Сенсор:** лазерный, 16 000 dpi
- **Кнопки:** 9 шт. (включая колесико)
- **Дополнительно:** кабель в оплетке (2,13 м), регулируемая подсветка RGB, система Adjustable Click Force Technology (регулировка силы нажатия), поддержка макросов
- **Размеры:** 12,8x7x4,3 см
- **Вес:** 125 г
- **Цена:** 10 500 рублей ($150)

Мышь Razer Mamba

В 2014 году в нашем топе первенствовали **A4Tech Bloody R8** и **Razer Naga Epic Chroma**. В этом году Razer понесло в авантюры вроде коврика с подсветкой **Firefly** и «умного» браслета **Nabu**. Но что гораздо важнее – компания обновила популярную **Razer Mamba**.

Мышка полегчала до 125 г, сменила глянцевый пластик на матовый и обзавелась впечатляющим сенсором на 16 000 dpi. Спереди – агрессивные воздухозаборники, а пара клавиш из авангарда переместилась за колесико, получившее возможность горизонтальной прокрутки. За эргономику среди прочего отвечают резиновые боковины – Mamba как была, так и осталась очень практичной.

А теперь о двух главных особенностях мышки. Во-первых, в наличии настраиваемая подсветка RGB, которую можно синхронизировать с другими устройствами с поддержкой Chroma. Во-вторых, возможность отрегулировать силу нажатия кликов. Для этого на днище есть пара болтиков, подкручивая которые можно разболтать или укрепить клавиши.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 18,4 дюйма (1920x1080), IPS (PLS)
- **Процессор:** Intel Core i7-5950HQ (4 ядра, 2,9–3,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 32 ГБ DDR3L-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel Iris Pro Graphics 6200 (встроенная) + 2x NVIDIA GeForce GTX 980M (8 ГБ GDDR5)
- **Твердотельный накопитель:** 4x 256 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.1
- **Разъемы:** HDMI 1.4, 2x Mini DisplayPort 1.2, LAN, 5x USB 3.0, S/PDIF-out
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, шестимесячная лицензия XSplit Gamecaster
- **Габариты:** 45,6x33x4,9 см
- **Вес:** 4,5 кг
- **Цена:** 294 000 рублей ($4000)

Ноутбук MSI GT80 2QE Titan SLI

На звание самого выдающегося ноутбука года претендовали две модели – **MSI GT80 2QE SLI** и **ASUS RoG GX700**, первый ноутбук на настольной GTX 980 и с водяным охлаждением. Но ASUS свой проект до конца года так и не выпустила, а значит, победа заслуженно достается монстру от MSI.

Главная его особенность – здоровенная механическая клавиатура **SteelSeries** на переключателях **Cherry MX Brown**. Для игр четкие нажатия – идеальный вариант. Чтобы влезла механика, тачпад пришлось поместить у правого борта и повесить на него функции NumPad.

Еще одна заслуга инженеров – сразу две топовых NVIDIA GeForce GTX 980M в режиме SLI. О том, что они тянут любые игры при «ультра»-настройках графики, даже говорить неудобно. Гораздо важнее то, что работают они на полную мощь и благодаря грамотной системе охлаждения даже умудряются повышать свою частоту под GPU Boost 2.0. MSI традиционно не подвела и с дисковой частью. Система **Super RAID 3** – это четыре твердотельника в RAID 0 и жесткий диск объемом 1 ТБ.

Удивительно, но все это сумели упрятать в скромный для таких возможностей корпус – всего 45,6 см в ширину, 4,9 см в толщину и весом 4,5 кг.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (2560x1440)
- **Процессор:** Intel Core i7-5500U (2 ядра, 2,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 5500 (встроенная)
- **Твердотельный накопитель:** 256 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n
- **Разъемы:** HDMI, 2x USB 3.0, USB 2.0, 3,5-мм джек, кардридер
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 64-bit
- **Аккумулятор:** литий-ионный, 3220 мАч
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры
- **Габариты:** 34,4x23x1,8 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:** 74 500 рублей ($1034)

Рабочий ноутбук Acer Aspire R13

Самый крутой рабочий ноутбук ушедшего года – это **Acer Aspire R13**. Тут топовый кристалл ULV на Haswell, шикарный сенсорный дисплей с QHD-разрешением, много оперативной памяти, неплохое видеоядро, мощная батарея и даже симпатичный корпус. Но все это на самом деле мелочи, потому что главное достоинство этого ноутбука – система крепления экрана.

Производители гибридов который год экспериментируют с обескураживающе нерабочими схемами вроде отсоединяемого дисплея или откидывающейся клавиатуры. Acer же реализовала систему Ezel. Дисплей закреплен на металлической рогатке при помощи пары шарниров и может крутиться по горизонтальной оси на 180 градусов. После полугода тестов мы вам официально заявляем, что это не только самый удобный вариант ноутбука-трансформера, но и единственно верный.

В режиме ноутбука конструкция идеально сбалансирована и уверенно стоит на любой поверхности. В режиме планшета вам не мешают ни клавиатура, ни крепления. Но самое важное, что есть куча промежуточных положений. Сидите за компьютером и хотите полистать Facebook пальцами, как на планшете? Не проблема. Чуть отклоняете дисплей и тянете его к себе. Надо ответить на пост? Одно движение, и перед вами опять классический лэптоп. Удобнее не придумаешь.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 12,9 дюйма (2048x2732), IPS
- **Процессор:** Apple A9X
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Встроенная память:** 32/128 ГБ
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac (2,4 и 5 ГГц) MIMO, Bluetooth 4.2, 4G LTE
- **Навигация:** A-GPS и ГЛОНАСС (версия с LTE)
- **Камеры:** 8 Мп (основная, автофокус), 1,2 Мп (фронтальная)
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиевый, 38,5 Вт·ч
- **Операционная система:** iOS 9
- **Дополнительно:** четыре встроенных стереодинамика, стилус (опционально), чехол-клавиатура (опционально)
- **Размеры:** 30,6x22,1x0,69 см
- **Вес:** 713 г (версия с Wi-Fi) или 723 г (Wi-Fi + LTE)
- **Цена:** от 64 990 рублей ($902)

Планшет Apple iPad Pro

Рынок планшетов сегодня переживает не лучшие времена. Ничего по-настоящему нового не появляется, продажи падают. Apple попробовала изменить положение дел, выпустив **iPad Pro**.

Он отличается огромным дисплеем диагональю 12,9 дюйма, разрешением 2048x2732 и аж четырьмя динамиками. Внутри – новый процессор A9X и 4 ГБ оперативки. От батареи планшет работает больше девяти часов, а приставка Pro в названии намекает на «профессиональное» назначение. В чем оно выражается?

За 13 000 рублей к планшету можно купить фирменную клавиатуру и превратить его в ноутбук (правда, на мобильной ОС). А еще за 7500 рублей его можно доукомплектовать стилусом. О том, помогает ли это в работе, читайте на соседних страницах в подробном обзоре. Здесь же скажем, что iPad Pro – самый необычный планшет 2015 года.

Смартфоны LG G4 и iPhone 6s

Со смартфонами в этом году было значительно веселее, чем с планшетами. Мы испытали в деле почти все новинки 2015-го и лучшими считаем iPhone 6s и LG G4. Начнем с последнего.

Удивительно, выиграл он исключительно за счет дизайна и продуманного управления. Уж не знаем, кто придумал закрыть заднюю панель натуральной кожей, но уверены – боссы LG поставили ему не один ящик виски. Это решение резко выделило телефон из числа конкурентов и привлекло к нему массу любопытных взглядов.

Еще одна маленькая победа LG – роскошная камера. И пусть в сравнительных тестах она уступает камерам и от Apple, и от Samsung, но по удобству управления, скорострельности и количеству, скажем так, удачных снимков рвет в клочки всех конкурентов.

В остальном же G4 в мире флагманов показывает крепкий средний уровень. Хороший QHD-экран, не самый быстрый Qualcomm Snapdragon 808, стандартные 3 ГБ оперативки и слегка недопиленный «пятый» Android. Впрочем, все это, как показал 2015 год, уже не важно.

Второй телефон года – iPhone 6s. Выдать ему награду мы решили в самый последний момент. И вот почему. Когда мы впервые протестировали этот аппарат, он нам не особо приглянулся. Старый дизайн, стремительно устаревающая на фоне Android операционка, хромающее управление. Однако в декабре, составляя этот топ, мы решили перепроверить наши выводы и взяли аппарат еще раз. Сразу скажем, чуда не случилось, все минусы остались на месте. Другое дело, что их перевесили новые технологии Apple.

Во-первых, нам очень понравились Live Photos. То, что глупо смотрелось на тестах, оказалось очень забавным и интересным в жизни. Небольшие видеоролики к снимкам – это явно немассовая забава, но при повседневном использовании они здорово оживляют фотографии, особенно детские или снятые в движении. Уверены, в этом году Live Photos появятся у подавляющего большинства Android-трубок.

Во-вторых, за полтора месяца общения мы сильно привязались к 3D Touch. Несмотря на то, что функция еще далека от совершенства, используется очень редко (причем даже в фирменных программах) и периодически мешает в старых приложениях, будущее у нее многообещающее. Усиленное нажатие и переход к дополнительным опциям одним движением естественны и реально ускоряют привычные действия. Уверены, как и с фотографиями, 3D Touch скоро придет в большинство Android-смартфонов.

Наконец, в-третьих, iPhone 6s идеален с технической точки зрения. И пусть он не западает в душу так, как LG G4, но это тот самый телефон, который можно покупать без чтения всяких сравнительных тестов. На отлично сделано буквально все – и экран, и корпус, и динамики, и модули связи, и Touch ID, и музыкальный плеер.

● *Ярослав Гафнер, Дмитрий Колганов*

LG G4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.1 (Lollipop)
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1440x2560), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 808 (4 ядра на 1,44 ГГц и 2 ядра на 1,82 ГГц)
- **Графический чип:** Adreno 418
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 16 Мп (основная, лазерный, контрастный автофокус, HDR), 8 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 14,9x7,6x0,61 см
- **Вес:** 155 г
- **Цена:** 39 990 рублей ($555)

Apple iPhone 6s

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 9
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (750x1334), IPS
- **Процессор:** Apple A9
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/64/128 ГБ
- **Карты памяти:** не поддерживаются
- **SIM-карта:** nano-SIM
- **Камеры:** 12 Мп (основная, автофокус, вспышка, HDR), 5 Мп (фронтальная, вспышка, HDR)
- **Связь:** GSM/EDGE, CDMA, UMTS/HSPA+/DC-HSDPA, TD-SCDMA, TD-LTE, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac MIMO, Bluetooth 4.2, NFC, LTE
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-ионный
- **Размеры:** 13,8x6,7x0,71 см
- **Вес:** 143 г
- **Цена:** от 56 990 рублей ($802)

ИГРОВОЙ РАДИУС

Тестирование изогнутого монитора BenQ XR3501

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 35 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Тип матрицы:** AMVA
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 2000:1
- **Отклик:** 4 мс
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, DisplayPort, Mini DisplayPort, 3x 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 66 Вт
- **Комплектация:** кабель HDMI, DisplayPort
- **Размеры:** 85,3x20,6x49,9 см
- **Вес:** 11,1 кг
- **Цена на декабрь 2015 года:** 65 000 рублей ($928)

Как показали наши тесты, изогнутые мониторы со сторонами 21:9 – идеальные панели для игр. Увеличенный угол обзора к месту во всех без исключения жанрах. Даже странно, что выпускать подобные дисплеи с прицелом на нас, игроков, додумались единицы. Одной из первых стала **BenQ**, представившая **XR3501**.

Изгиб

Поставляется новинка в огромной коробке, в которой мы вдобавок нашли инструкцию, внешний блок питания и три кабеля – HDMI, DisplayPort и аудио. Сам монитор впечатляет. Шутка ли, он примерно на треть длиннее стандартного 27-дюймового, и это при одинаковой высоте!

Собрано все качественно. Корпус из гладкого, приятного на ощупь пластика опирается на мощную металлическую ногу. Регулировок у нее мало – можно только отклонить от себя, – зато держит на совесть. Случайно завалить монитор точно не выйдет.

Повезло новинке и с набором портов. На прием есть два HDMI и по одному DisplayPort и Mini DisplayPort – хватит и на компьютер, и на консоли. Для аудио имеется три разъема: пара на колонки и наушники и один для внешнего источника. Собственной акустики у дисплея нет, его способности ограничиваются перенаправлением звука на внешние излучатели и регулировкой громкости. Для компьютера решение странное, для консолей – вполне жизнеспособное.

Интересно в BenQ организовали управление. Под экраном размещены кнопки питания, переключения источников, а также пять программируемых клавиш. На последние разрешается повесить почти любую функцию, от громкости и до цветовых профилей. А вот само меню запутанное, на его освоение нам пришлось потратить около получаса. Для BenQ это не характерно.

Режим	Уровень контраста (соотнош.)	Яркость (кд/м²)	Глубина черного цвета (минимальная яркость) (кд/м²)	Температура, K	ΔE_{00} (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений
Стандарт	1689:1	368,6	0,21	6964	0,71
sRGB	1705:1	340,5	0,19	6900	0,08
Игрок	888:1	295,9	0,33	9071	2,69
Фото	1271:1	271,6	0,21	10 080	1,51
Кино	1683:1	359,3	0,24	6935	0,42
Игры	736:1	195,2	0,26	7725	3,69
Стандарт после калибровки	1595:1	120,3	0,07	6596	0,17

слишком долго

Когда речь заходит о матрицах, то, как правило, вспоминают всего две технологии – TN или IPS. А вот про AMVA-варианты говорят куда реже. И зря, у них есть несколько интересных особенностей и богатая история.

Начнем с того, что сам формат VA (Vertical Alignment) был разработан силами Fujitsu в пику сразу и TN, и IPS. От первых взяли дешевую технологию производства, от вторых – качество изображения. Несмотря на отличную задумку, первые VA-матрицы получались так себе. Показывали они очень хорошо, стоили недорого (в сравнении с IPS), но с углами обзора творилось нечто невероятное. Смотреть на монитор разрешалось только перпендикулярно. Небольшое отклонение – и цвета шли вразнос. Побороть неприятный эффект удалось в середине двухтысячных, когда за дело взялась компания AU Optronics (частично принадлежит BenQ).

Разделив субпиксели на несколько независимых кристаллов, инженеры не только довели углы обзора до идеальных 178 градусов по горизонтали и вертикали, но и существенно подняли уровень контраста. К примеру, в нашем XR3501 он достигает огромных 1689:1. И это не предел. У некоторых моделей этот показатель может доходить и до 5000:1. И если при просмотре фильмов или фотографий это не играет особой роли, то при работе с текстом такой контраст крайне приятен для глаз. В плюсы AMVA надо записать и отличное отображение черного цвета – ничуть не хуже, чем у IPS.

Почему же при всех своих достоинствах AMVA до сих пор не затоптала конкурентов? Все просто. Во-первых, несмотря на все старания инженеров, цвета все еще, хоть и незначительно, но искажаются при отклонениях. Во-вторых, AMVA проигрывает TN в плане скорости. И, в-третьих, за время полировки VA-технологии IPS успела серьезно подешеветь. Как итог, AMVA – это пусть и не лидер на мониторном рынке, но отличный вариант для тех, кто хочет получить максимум изображения за минимум денег.

Матрица

Многие мелочи искупает матрица. За изображение отвечает 35-дюймовая AMVA-панель с разрешением 2560x1080, частотой развертки 144 Гц и сумасшедшей яркостью под 370 кандел на квадратный метр. Впечатляет и уровень контраста, достигающий 1700:1, а также заводские настройки. Без калибровки, в режиме sRGB, ΔE_{00} равна идеальным 0,08. Такого мы еще ни у кого не видели.

А вот игровых штучек совсем немного. Функция **Black eQualizer** меняет уровень контрастности, избавляясь от темных зон в играх. Еще есть три цветовых пресета под игры. По утверждению представителей BenQ, один из них настроен под гонки, а остальные два – под шутеры. Что это значит, мы не поняли. Режимы выкручивают до предела температуру и снижают контраст. По нашему мнению, в честном sRGB играть приятнее.

Впечатления

Прежде всего, монитор загнут сильнее уже протестированных нами моделей. Радиус закругления равен не трем метрам, а всего двум, как в кинотеатрах iMAX. По утверждению представителей BenQ, такой радиус особенно хорош в гонках – появляется ощущение, будто находишься в кабине болида. Мы большой разницы не заметили, но вот размер изображения нас впечатлил. Увеличенный примерно на 30% угол обзора – и правда здорово. Притом сказывается это не только в гонках. Третий «Ведьмак» рисует потрясающие панорамные пейзажи, в стратегиях гораздо приятнее строить города, а уж отлавливать в шутерах заходящих сбоку врагов вообще одно удовольствие.

Кстати, в отношении сниженного разрешения волноваться не о чем. Если не сравнивать напрямую, то особой разницы между Ultra HD и увеличенным Full HD почти нет. Да, плотность пикселей ниже, зато и требования к видеокарте разумнее. Для играбельных 25 fps хватает GTX 970, а для 60 fps достаточно одной топовой платы вроде GTX 980. С Ultra HD, напомним, чтобы получить приличную частоту кадров, приходится собирать SLI-связки.

BenQ XR3501 – определенно замечательный монитор. Хорошая яркая матрица, отличная заводская калибровка, высокая контрастность и, конечно же, впечатляющее соотношение сторон. Понравилась нам и идея снизить разрешение до Full HD – отличная экономия на видеокартах при том же эффекте. ● *Дмитрий Колганов*

XXL ОТ APPLE

Тестирование планшета iPad Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 9.1
- **Дисплей:** 12,9 дюйма (2048x2732), IPS
- **Процессор:** Apple A9X (2 ядра, 2,26 ГГц)
- **Графическое ядро:** Power VR
- **Оперативная память:** 4 ГБ
- **Встроенная память:** 128 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 8 Мп (основная, автофокус)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.2
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек, nano-SIM
- **Аккумулятор:** несъемный, 10 307 мАч
- **Комплектация:** зарядка, кабель Lightning
- **Размеры:** 30,7x22x0,69 см
- **Вес:** 723 г
- **Цена на декабрь 2015 года:** от 64 990 рублей ($928)

После выхода первого iPad прошло больше пяти с половиной лет. Как ни удивительно, за это время **Apple** не придумала ничего нового. Ну да, один раз она уменьшила iPad и назвала его mini. Но ведь на том и всё – ни перьев, ни прорывных технологий, ничего такого. И вот свершилось. На свет появился «лучший планшет в мире», **iPad Pro**. Диагональ почти 13 дюймов, вес больше 750 граммов, в списке главных особенностей – мощный процессор, фирменный стилус и цена от 65 до 87 000 рублей. Впечатляет? Давайте разбираться.

Побольше

Про комплект поставки и внешний вид писать особенно нечего. Простая белая коробка, внутри – инструкция, USB-провод и зарядка. Сам планшет выглядит как увеличенный iPad Air 2. Корпус из прочного алюминия 7000-й серии (серый, серебристый или золотистый), стекло во всю лицевую часть и четыре кнопки. Под дисплеем стоит кнопка «домой», сверху – «питание», сбоку – «громкость». Скучно? Да. Но большего мы и не ждали: все-таки iPad есть iPad, иначе он выглядеть не может.

Другое дело, что iPad Pro никогда не спутаешь с каким-нибудь Air или mini, потому что планшет поистине огромен. Габаритами он почти не уступает 13-дюймовому MacBook, не хватает только клавиатуры (ее можно докупить за 13 000 рублей), OS X и... удобства.

iPad Pro очень большой, тяжелый и сложный в управлении. К примеру, до кнопок «домой» и «питание» нормально дотянуться можно только при ландшафтном положении, а при стандартном вертикальном приходится задействовать вторую руку. Неудобно и держать его на коленях, а также на столе – подставка не предусмотрена. Лучшее, что предлагает сама Apple, – покупать фирменные чехлы типа Smart Cover (а они в этом поколении весьма удачные и приятные на ощупь), хотя и они при таких габаритах не спасают.

В общем, хоть внешне iPad Pro – старый добрый планшет, в быту он ощутимо проигрывает и своим младшим собратьям, и соседям по цеху, то есть ноутбукам. Посмотрим, как обстоят дела с технической частью.

Маленький телевизор Apple

Начнем с экрана. Если не брать в расчет габариты, это обычный дисплей Apple. Высочайшее качество изображения, отличная контрастность и подходящий для большинства случаев запас яркости. Разрешение опять новое – 2048x2732. Для разработчиков это означает, что «надо все перерисовывать», а для нас с вами – картинку потрясающей четкости, ни в чем не уступающую предыдущим поколениям.

Еще одна приятная новость: Apple наконец-то поработала над звуком. У iPad Pro четыре роскошных динамика. Одна пара отвечает за верхние и средние частоты, а вторая уверенно басит. Звучит очень здорово

APPLE PENCIL

Одна из самых разрекламированных фишек iPad Pro – фирменный стилус Pencil. Как и все аксессуары в Apple, его нужно покупать отдельно, притом за весьма внушительные 7790 рублей. А получите вы пластиковую палочку с батарейкой, беспроводным модулем и портом Lightning на месте ластика. С планшетом она держит связь по Bluetooth и умеет общаться только с версией Pro, другие устройства Apple ее не распознают.

Что эта палочка умеет? Она определяет степень давления и угол наклона, может рисовать красивые тени, будто настоящим карандашом, нажимать на ярлыки программ, листать странички браузера, печатать на клавиатуре и делать записи от руки в тех же «Заметках» или Evernote.

Работает все это и правда на высшем уровне. Задержки минимальны, отклик почти мгновенный, а во время рисования еще и блокируются реакции на касания руки. Можно даже положить на экран лист бумаги и рисовать как по трафарету. Отличная штука? Зависит от ваших нужд. Простым пользователям нравится, а вот наш дизайнер отозвался о стилусе так: «Для серьезной работы у карандаша слишком мало ступеней нажатия, и очень уж он скользкий».

и громко – прямо миниатюрная колонка без всяких дополнительных аксессуаров.

Что же касается начинки, то, по данным от самой Apple, iPad Pro в два раза мощнее Air 2. В Geekbench 3 так и выходит – 3230 против 1820 баллов. Планшет даже обгоняет 12-дюймовый ультратонкий MacBook этого года и сравним по показателям с MacBook Air или Pro. Внутри – 64-битный A9X, сопроцессор движения M9 и 4 ГБ оперативной памяти. Собственной памяти – 32 или 128 ГБ, естественно, без возможности расширения.

Как и раньше, iPad выпускается в двух версиях: только с Wi-Fi или с Wi-Fi и LTE. Последняя оснащается слотом под nano-SIM и GPS-датчиком. Да, вы правильно поняли, «навигатор» есть только в старших версиях, и доплатить за него нужно 10 000 рублей.

Удивительно, но, несмотря на свою «профессиональность», планшет предлагает общаться с деловыми партнерами при помощи старой фронтальной камеры, еле тянущей HD-разрешение. Не отличается от того, что стоит на младших версиях, и основной глазок на 8 Мп. Снимает он неплохо, но до возможностей iPhone 6s ему еще расти и расти.

К чему не придраться, так это к батарее. В Real Racing 3 можно рубиться почти семь часов кряду, смотреть видео с YouTube – больше пяти часов подряд, а если использовать планшет только как офисную книжку, то на одном заряде он продержится и пару-тройку дней. Правда, чтобы набрать этот заряд, надо провести у розетки не меньше пяти часов.

В деле

Теперь поговорим о самом интересном – о том, каков iPad Pro в деле. Перво-наперво отметим соотношение сторон 4:3. Как ни печально, но хорошо на нем смотрятся только игры, фотографии и интернет-странички. В фильмах, как правило, будут черные полосы сверху и снизу. Но это особенность всех iPad, а вот именно в «прошке» нас удивило то, как Apple использовала дополнительную площадь.

Взять, к примеру, главный экран. Места на нем стало гораздо больше, но количество и размер значков не изменились – пять штук по горизонтали и четыре по вертикали. Выглядит смешно: маленькая пиктограммка, потом куча свободного пространства и еще одна пиктограммка.

Есть и обратные примеры. Экранная клавиатура у iPad Pro удобнее – это почти точная копия ноутбучного набора, даже ряд с цифрами есть. О лэптопах напоминает и возможность запустить сразу два приложения и вывести их на один экран. Да, то же самое умеют Air 2 и mini 4, но на них в этом случае все слишком мелкое. На 13-дюймовом же дисплее две программы вместе смотрятся отлично, и порой эта возможность здорово облегчает работу.

На большом экране проще общаться со многими офисными программами. Word, Excel, iMovie, Adobe Photoshop Sketch стали гораздо удобнее, особенно при использовании фирменного карандаша (о нем читайте во врезке). Однако «удобнее» не значит «функциональнее». Как и на обычных iPad, приложения сильно ограничены в возможностях и вдобавок слабо совместимы с компьютерными форматами.

●●●

А отсюда очень простой вывод. Несмотря на желание самой Apple, новый iPad на сегодняшний день – все еще инструмент не для создания, а для потребления контента. И, по нашему мнению, в этой ипостаси он не сильно-то лучше Air 2 или mini 4. Мало того, последние и носить удобнее, и с близкого расстояния они не так напрягают глаза, и в играх проще.

iPad Pro мог бы обыграть их за счет свежих технологий, но не вышло. 3D Touch ему не достался, особенного софта нет, а разрекламированный Pencil нравится далеко не всем. Как итог, iPad Pro на данный момент – это просто большой планшет от Apple, ничуть не лучше и не хуже других моделей, но определенно дороже.

● *Побыванец Александр*

+ ПЛЮСЫ +

+ высокая производительность
+ отличный звук
+ качественные материалы
+ хорошее время работы

– МИНУСЫ –

– высокая цена
– большие размеры и вес

ПРИВЕТ ИЗ ФРАНЦИИ

Тестирование телефона Archos 50 Helium Plus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 5.1 Lollipop
- **Дисплей:** 5 дюймов (720x1280), IPS
- **Процессор:** MediaTek MT6735P (4 ядра, 1 ГГц)
- **Графика:** Mali-T720
- **Оперативная память:** 1 ГБ LPDDR3
- **Встроенная память:** 8 ГБ eMMC
- **Карты памяти:** micro-SD (до 64 ГБ)
- **SIM-карты:** SIM (2G), micro-SIM (4G)
- **Камеры:** 13 Мп (основная, автофокус, вспышка), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** 2G/3G/4G
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi, Bluetooth
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, micro-USB
- **Аккумулятор:** полимерный, 2000 мАч
- **Размеры:** 14,3x7,1x0,93 см
- **Вес:** 161 г
- **Цена на декабрь 2015 года:** 9990 рублей ($140)

В условиях непростой экономической ситуации мобильные устройства с богатым функционалом и адекватным ценником все чаще становятся гостями нашей редакции. Так вышло и с моделями французской компании **Archos**. Совсем недавно на нас произвел хорошее впечатление планшет 80b Helium 4G («Игромания» №10/2015), а сегодня на тесты приехал телефон **Archos 50 Helium Plus** с поддержкой LTE.

Лицо

Аппарат поставляется в аккуратной коробке. Комплектация стандартная: сам смартфон, блок питания, USB-кабель, батарея на 2000 мАч, гарнитура, инструкция и гарантийный талон.

Выглядит Archos 50 Helium Plus весьма любопытно. На первый взгляд кажется, что и лицевая, и задняя панели закрыты стеклом, однако на деле оборотная сторона прикрыта тонкой пластиковой крышкой, которую просто отменно отполировали. Под крышкой скрывается слот micro-SD (распознает карты памяти до 64 ГБ) и два гнезда под SIM-карты с поддержкой 2G (SIM) и 4G (micro-SIM). Не подкачала и сборка, придраться можно лишь к небольшим скрипам при сжатии.

В руке 50 Helium Plus лежит хорошо. За счет арочного, скругленного к бокам профиля и оптимального, на наш взгляд, веса аппарат свободно укладывается в средних размеров мужскую ладонь, не скользит и уверенно управляется.

Способствуют этому и удачно расположенные органы управления. Кнопка питания вынесена на правую грань, качелька громкости – на левую, на верхнем торце расположились micro-USB и 3,5-мм джек, а на нижнем – отверстие для микрофона.

Не прогадали инженеры и с расположением стандартных клавиш Android. Их вынесли под экран (правда, забыв про подсветку), увеличив тем самым полезную площадь пятидюймовой IPS-матрицы. Кстати, дисплей у телефона более чем приличный – большие углы обзора, хорошие цвета и разрешение 720x1280. Да, на палящем солнце ему иногда не хватает запаса яркости, но это не самое страшное.

Внутри

В основе Archos 50 Helium Plus лежит четырехъядерный процессор **MediaTek MT6735P** частотой 1 ГГц, построенный на базе 64-битных ядер Cortex-A53. В помощь им установлен 1 ГБ оперативки, а за графику отвечает **Mali-T720**.

Все это в совокупности дает приемлемую скорость работы. Правда, надо следить за количеством запущенного софта – оперативки хватает на пять-шесть приложений, а потом аппарат уже начинает подтормаживать. Еще один небольшой минус: иногда телефон обозначает звонок только звуком, не зажигая экран.

С играми дело обстоит так: **Angry Birds, Bad Piggies, Heroes Charge HD** идут на ура. В навороченных же проектах вроде **GTA: San Andreas** или **Real Racing 3** случаются лаги. Что же касается времени автономной работы, то тут 50 Helium Plus определенно порадовал. При средней нагрузке (пара часов разговоров и интернета в день, а также активная работа с почтой) зарядки нам хватало на полтора-два дня.

В работе

Работает аппарат под управлением свежей **Android 5.1 Lollipop**. Жирный плюс в копилку Archos – минимум лишнего софта. Из интересного отметим утилиту **Video** (поддерживает большинство популярных форматов и кодеков), технологию **Fusion Storage** (объединяет внутреннюю память в объеме 8 ГБ и установленную карту памяти в один массив) и **MediaTek MiraVision** (позволяет гибко настраивать параметры экрана).

Свои основные функции телефон выполняет на твердую четверку. Внешний динамик в меру громкий и играет без хрипов и надрывов. Сеть у нас ловилась без проблем любой из симок, на микрофон никто не жаловался, а громкости динамика не хватало только в метро.

Внимание, снимаем

Ну и наконец – о камерах. Фронтальный модуль на удивление приличный: камера на 5 Мп делает качественные селфи и почти не «шумит». Кроме того, она обучена жестам: показываешь ей «викторию» и спустя пару секунд получаешь снимок. Выглядите вы, правда, в этот момент жутко забавно.

Основная камера тоже не спасовала. Здесь стоит качественный модуль на 13 Мп, оснащенный кучей программных примочек и настроек. Есть даже функция «живого фото» (привет от iPhone 6s): телефон записывает несколько секунд до нажатия кнопки как видео, а потом превращает фотографию в маленький файлик формата 3GP. Сами фотографии («живые» и не очень) получаются вполне приличного уровня, не хуже, чем у конкурентов в том же ценовом диапазоне.

Archos 50 Helium Plus оставил положительное впечатление. Интересный внешний вид, удачная эргономика, актуальная версия ОС, полезный встроенный софт и, что самое важное, стабильная работа. Для 10 000 рублей – более чем достойный набор. Хочется большего? Придется доплачивать. ● *Кирилл Данилов*

+ ПЛЮСЫ +

+ производительность
+ экран
+ по-настоящему полезный софт

– МИНУСЫ –

– запас яркости дисплея
– нет подсветки кнопок
– мало оперативной памяти

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Опять переходим в режим глобальной экономии. «Дешево и сердито» пересоберем в корпусе формата **micro-ATX**.
- В борьбе за каждый рубль перетряхнем конфигурации «Накопил!» и «Смерть тормозам». Основная задача – не сдать врагам процессор и видеокарту. Потери – переход на материнскую плату **ASRock B150 PRO4/D3** из разряда «дешевле уже почти некуда» и блок питания **Aerocool VX-500** без особого запаса по мощности и коммуникациям.
- «Всё на максимум» получим из процессора **Intel Core i5-6500**, установленного в материнскую плату **ASRock Z170 PRO4/D3**, и видеокарты **Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD**. Несколько хуже, чем в прошлом месяце, но не фатально.
- «Займи, но купи!» ощутимо убежал от предыдущего раздела лишь процессором **Intel Core i7-6700** и жестким диском на 2 ТБ. Увы, на прочие приятности денег не хватило даже при таком немалом бюджете.
- **GeForce GTX 980 Ti** ускакала по цене в заоблачные дали. Теперь она не доступна даже в апгрейд-варианте «Мечты». А в базовой конфигурации **ASUS STRIX-R9390X-DC3OC-8GD5-GAMING** заменила более доступная **Sapphire Tri-X R9 390X 8G D5**.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 25 ДО 30 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II 370K (Richland, 3 ядра, Socket FM2, 4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 1 МБ)	3300 ($45,5)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	650 ($9)
Материнская плата: ASUS A88XM-A (mATX, Socket FM2+, AMD A88X, 4x DDR3-1333/2133 МГц до 64 ГБ, PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4000 ($55,1)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1750 ($24,1)
Видеокарта: Palit GTX 750 Ti STORMX OC, NE5X75TS1341-1073F (NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, 1085-1163/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, mini-HDMI)	9300 ($128)
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	3650 ($50,3)
Корпус: Accord A-07B (mATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1600 ($22,1)
Блок питания: Aerocool VX-400 (400 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x SATA, 2x MOLEX, 6-pin)	1700 ($23,4)
Системный блок:	25 950 ($357,1)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7–4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	2400 ($33,1)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	350 ($4,9)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1750 ($24,1)
Замена жесткого диска: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1000 ($0)
Со всеми наворотами:	31 450 ($419,1)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1650 ($22,8)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1600 ($22,1)
Колонки: Defender Aurora S20 (2.0, 2x 10 Вт, 20–20 000 Гц)	2100 ($28,9)
Монитор: BenQ GL2250HM (TN, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	9250 ($127,3)
С периферией:	46 050 ($620)

НАКОПИЛ!

ОТ 35 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	9600 ($132,2)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–33,4 дБ)	550 ($7,6)
Материнская плата: ASRock B150 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1066/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	6000 ($82,6)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1750 ($24,1)
Видеокарта: Palit GTX 750 Ti STORMX OC, NE5X75TS1341-1073F (NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, 1085-1163/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, mini-HDMI)	9300 ($128)
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	3650 ($50,3)
Корпус: Accord P-34B (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1950 ($26,9)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2400 ($33,1)
Системный блок:	35 200 ($484,4)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2400 ($33,1)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX950-DC2OC-2GD5-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 950, 1165–1355/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3900 ($53,7)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1750 ($24,1)
Замена корпуса: Zalman ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1020 ($14,1)
Со всеми наворотами:	44 270 ($609,2)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1200 ($16,6)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	1250 ($17,3)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2100 ($28,9)
Монитор: Acer G246HLAbd (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	10 500 ($144,5)
С периферией:	59 320 ($816,3)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 50 ДО 60 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6400 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 2,7–3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	15 000 ($206,5)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	1000 ($13,8)
Материнская плата: ASRock B150 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1066/1866 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	6000 ($82,6)
Память: 8 ГБ DDR3L-1600 МГц Crucial Ballistix Sport VLP BLS8G3D1609ES2LX0CEU	4350 ($59,9)
Видеокарта: ASUS TURBO-GTX960-OC-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1190–1253/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	15 300 ($210,6)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3850 ($53)
Корпус: Zalman ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2970 ($40,9)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2400 ($33,1)
Системный блок:	50 870 ($700,1)
Замена материнской платы: ASRock Z170 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, 2x PS/2, 6x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	2000 ($27,6)
Замена видеокарты: Sapphire NITRO R9 380X 4G D5, 11250-01-20G (AMD Radeon R9 380X, 1040/6000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5400 ($74,4)
Замена оперативной памяти: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	550 ($7,6)
Замена жесткого диска: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DX001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ, гибридный)	1950 ($26,9)
Со всеми наворотами:	60 770 ($836,3)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	2500 ($34,5)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1900 ($26,2)
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40–20 000 Гц)	3800 ($52,3)
Монитор: LG 24MP57HQ-P (WLED, IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 900 ($163,8)
С периферией:	80 870 ($1112,9)

Монополия где-то рядом

Читая IT-новости, периодически начинаешь думать: «Будущее-то уже рядом!» И в нем видеокарты с HBM-памятью, электронно-фотонные процессоры, жесткие диски на десять терабайт и еще много чего интересного. Но затем переходишь к новостям экономическим и возвращаешься в реальность. А в ней даже периферия дорожает такими невероятными темпами, что создается ощущение, будто вкладываться в нее гораздо выгоднее, чем в акции Google.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ указаны на 28.12.15, по курсу $1 = 72 рубля.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 65 ДО 75 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 300 ($224,4)
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ)	1350 ($18,6)
Материнская плата: ASRock Z170 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, 2x PS/2, 6x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	8000 ($110,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4900 ($67,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1114–1253/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	26 100 ($359,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3850 ($53)
Корпус: Zalman ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2970 ($40,9)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2400 ($33,1)
Системный блок:	65 870 ($906,5)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	3700 ($51)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	3900 ($53,7)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950 ($26,9)
Замена корпуса: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	30 ($0,5)
Со всеми наворотами:	75 450 ($1038,3)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	4000 ($55,1)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	4600 ($63,3)
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 35–20 000 Гц)	5200 ($71,6)
Монитор: LG 25UM57 (WLED, IPS, 25 дюймов, 2560x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI)	13 900 ($191,3)
С периферией:	103 150 ($1419,5)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 80 ДО 95 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	25 500 ($351)
Кулер: Titan TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ)	1350 ($18,6)
Материнская плата: ASRock Z170 PRO4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, 2x PS/2, 6x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	8000 ($110,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	4900 ($67,5)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1114–1253/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	26 100 ($359,2)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6000 ($82,6)
Корпус: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3200 ($44,1)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4900 ($67,5)
Системный блок:	79 950 ($1100,2)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N970XTREME-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1190–1342/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	4900 ($67,5)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	3900 ($53,7)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate Barracuda ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1700 ($23,4)
Установка SSD: 120 ГБ Silicon Power S55 SP120GBSS3S55S25 (SATA Rev. 3, запись – 440 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3800 ($52,3)
Со всеми наворотами:	94 250 ($1297)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	6350 ($87,4)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	6500 ($89,5)
Колонки: SVEN HT-200 (5.1, 5x 12 + 20 Вт, 40–22 000 Гц)	6700 ($92,2)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	17 700 ($243,6)
С периферией:	131 500 ($1809,6)

МЕЧТА

ОТ 100 ДО 130 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	32 300 ($444,5)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	2500 ($34,5)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170XP-SLI (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, 2x PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	11 500 ($158,3)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK4GX4M1A2400C14	3900 ($53,7)
Видеокарта: Sapphire Tri-X R9 390X 8G D5, 11241-02-20G (AMD Radeon R9 390X, 1080/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	35 500 ($488,6)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6000 ($82,6)
Корпус: Thermaltake Versa H25 CA-1C2-00M1NN-00 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3200 ($44,1)
Блок питания: Thermaltake LT-750P (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 6x MOLEX, 2x 6+2-pin)	5400 ($74,4)
Системный блок:	100 300 ($1380,3)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N980G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1228–1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	7000 ($96,4)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK8GX4M1A2400C14	3900 ($53,7)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate Barracuda ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1700 ($23,4)
Установка SSD: 240 ГБ Corsair Force LE CSSD-F240GBLEB (SATA Rev. 3, запись – 530 МБ/с, чтение – 560 МБ/с)	6900 ($95)
Со всеми наворотами:	119 800 ($1648,6)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	5500 ($75,7)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	13 000 ($178,9)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40–27 000 Гц)	8600 ($118,4)
Монитор: ASUS VN289H (WLED, VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), HDMI, аудио 2x 2 Вт)	23 000 ($316,5)
С периферией:	169 900 ($2338)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	94 000 ($1293,6)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	11 300 ($155,5)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	36 500 ($502,3)
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair DOMINATOR PLATINUM CMD32GX4M4A2400C14	50 600 ($696,3)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000–1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	173 800 ($2391,7)
SSD: 800 ГБ OCZ Intrepid 3800 IT3RSK41ET350-0800 (SATA Rev. 3, запись 480 МБ/с, чтение 540 МБ/с)	85 900 ($1182,1)
Жесткие диски: 2x 6 ТБ WD RE WD6001FSYZ (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID 1	60 000 ($825,7)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	5400 ($74,4)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	33 700 ($463,8)
Блок питания: Seasonic Platinum 1200, SS-1200XP (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+4+4-pin, 14x SATA, 5x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	23 700 ($326,2)
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-концентратор, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	22 700 ($312,4)
Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	15 300 ($210,6)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	45 000 ($619,3)
Мониторы: 3x LG 34UC97 (AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-концентратор, аудиовыход, аудио)	202 500 ($2786,6)
Со всеми наворотами:	860 400 ($11 839,9)

Почта «Игромании»

Полина **Малахова**

Из всех месяцев в году февраль – мой самый нелюбимый. Зима и холода продолжаются, все уже вошли в рабочий ритм после новогодних каникул, но начинают снова лениться, предвкушая «гендерные» праздники. И сбежать от этого особенно некуда, во всех более-менее доступных зарубежных местечках все ровно то же самое: слякоть, тучи, серость, холодный ветер, в лучшем случае – снег. Но этот февраль обещает мне такие отличные игры, как **Fire Emblem Fates** для **Nintendo 3DS** и «сделанный вручную» **Unravel** для всех остальных актуальных платформ.

Алексей **Пилипчук**

Всем привет, ну как пролетели праздники? Все живы? Надеюсь, что да, хотя впереди довольно скучная пора. Вот хотелось бы поспорить с Полиной, но не выходит: февраль я тоже не люблю. На улице все еще противно и холодно, но вместо снега то и дело встречается слякоть. К тому же осознание, что главные праздники и каникулы остались позади, навевает какую-то грусть. С другой стороны, для фаната видеоигр нет, наверное, месяца лучше: только-только отгремел масштабный игропад, а до новой волны еще относительно далеко. Так что самое время пройти все, что было пропущено в прошедшем году. Ну, или пойти покататься на коньках/лыжах/санках/чем угодно, если со снегом вам все-таки повезло. Игры-то никуда не денутся, а он рано или поздно растает.

ПИСЬМО №1

Здравствуйте, уважаемая редакция!
Каждый игрок сталкивался на своем пути с непроходимыми местами игр, из-за которых некоторые игры просто забрасывались. Бывает, что разработчики предлагают игроку снизить сложность после нескольких провалов в одном месте. В паре игр я встречал возможность пропуска неподдающегося эпизода. Но почему это не является сложившейся практикой? Ведь из-за невозможности пройти определенный участок я не получаю контент, за который мной заплачены деньги? Приходилось ли вам забрасывать игру по такой причине? – ОЛЕГ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Олег, я всеми руками и ногами поддерживаю твой вопрос. Черт побери, действительно, почему такая практика до сих пор редкость? Я всегда считала, что игры должны приносить в первую очередь удовольствие. А так как сейчас их целевая аудитория значительно расширилась, то и учитывать нужно потребности разных людей – и тех, кто хочет некоего вызова своим рефлексам/усидчивости/настойчивости, и тех, кто просто хочет непринужденно развеяться. Поэтому я очень люблю игры от **Nintendo**, например **Super Mario 3D Land** и новые **Donkey Kong**, где после серии неудачных попыток пройти уровень предлагают облегченный вариант. От которого ты можешь и отказаться.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Да, было, и не раз! В некоторых играх определенные моменты раздражали настолько, что возвращаться в них просто-напросто не хотелось. И речь здесь не о проектах вроде **Dark Souls** или **Super Meat Boy**, в которых чрезмерная сложность – это фишка. И баланс, соответственно, заточен таким образом, что злишься только на себя. Но когда проходишь какой-нибудь сюжетный скриптовый боевик, а тут резко возрастает сложность… В общем, это уже страшная ошибка геймдизайнеров.

Так что, я считаю, вариант с пропуском уровня не решит проблемы. Ведь если игра сюжетная – кто знает, насколько важный момент вы пропустите. И как без него будет восприниматься оставшаяся часть кампании? К тому же есть немалочисленная группа людей, для которой в открытии чего-то нового весь интерес и заключается. И если вдруг выяснится, что есть легальная возможность этого не делать, они сразу заскучают.

Так что лучший подход, как по мне, не халтурить, а нанимать больше тестеров и таких ситуаций никогда не допускать в принципе.

МАКСИМ ГРАЧЕВ снова прислал свою работу. На этот раз она посвящена Dead Space

ПИСЬМО №2

Здравствуй, «Игромания»! Буду краток.
«Игромания» уже не та!» – кричат на форумах. Пусть кричат. Журнал приспосабливается под потребности потенциальных читателей, можно сказать, эволюционирует, и это правильно.
Лично мне нравится, что со временем «Игромания» стала рассказывать не только о ПК-играх, но и о консольном рынке, мобильных приложениях; нравится, что не забываете о железе и прочих гаджетах, новостях из мира индустрии.
За последнее время резко возрос интерес к киберспорту и настольным играм. Скажу гром-

СЛОЖНЫЕ МОМЕНТЫ В РАЗНЫХ ИГРАХ воспринимаются совсем по-разному. В Bloodborne, к примеру, после очередного поражения хочется как можно скорее исправить свою ошибку. Но туда, где сложности возникают из-за дизайнерской ошибки, возвращаться зачастую совсем не хочется

ПОРОЙ ПОВОД ДЛЯ КРИТИКИ наша индустрия дает сама, когда выходят игры вроде Hatred. К ним общественность пока, к сожалению, не готова

кие слова, но, как мне кажется, они сейчас выходят на новый уровень развития. Особенно в России. Что касается настолок – с ними сейчас происходит все то же самое, что и с PC-играми на заре становления индустрии. Из простых «кинь-двинь» они превратились в по-настоящему интересные и сложные игры. Не говоря уже о многообразии жанров и способах исполнения компонентов. С каждым днем количество настольщиков только увеличивается.

И в связи со всем вышесказанным у меня такие вопросы. Не планирует ли «Игромания» уделять больше внимания киберспорту и настольным играм на страницах журнала? Будет ли делать рецензии настольных игр, брать интервью у их разработчиков? Собирается ли «Игромания» освещать киберспортивные соревнования на официальном уровне? Может, станет организатором какого-нибудь собственного чемпионата? – Сергей ОБЕРЕМКО

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Честно говоря, я не совсем согласен, что раньше настолки были простыми. Все-таки большинство современных ролевых игр благодаря им и появились. А вот сам вопрос интересен, и, судя по количеству схожих писем, не одному Сергею. Ответит на него наш редактор Ян Кузовлев.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Регулярную рубрику про киберспорт и настолки мы сейчас делать не планируем, хотя раньше, если помните, она в журнале была. Пока что планов возрождать этот раздел у нас нет, но расстраиваться не стоит. Мы можем делать про киберспорт и настольные игры тематические спецматериалы – примерно как в этом и следующем номерах мы рассказываем о том, как развивалась игровая индустрия много лет назад.

Редакция старается нащупать оптимальное соотношение материалов. Кому-то, например, не понравился трактат на 30+ страниц о том, как попасть в игровую индустрию, в одном из прошлых номеров. Кто-то любит читать рецензии в интернете и ценит журнал за огромные и подробные материалы, другому, наоборот, нужно больше рассуждений про игры и оценки. Создание журнала – это бесконечный эксперимент, на который не в последнюю очередь влияет и читатель.

ПИСЬМО №3

Привет, «Игромания», мой вопрос адресуется Полине и Яну: как вы думаете, почему игры превратились в козла отпущения? В мире войны и падает экономика – виноваты игры. Умирает подросток из-за невнимательности родителей – виноваты игры, ведь месяц назад он играл в «Доту». Почему умалчиваются достоинства? – Иван ИРГИСКИН

ПОЛИНА МАЛАХОВА

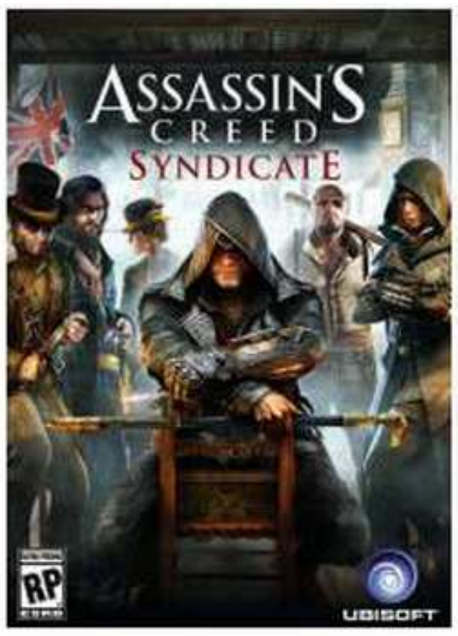
Чем младше человек, тем лабильнее у него психика, тем проще и быстрее он усваивает новые технологии. С возрастом же люди как бы потихоньку костенеют – и новое, угрожающее изменить их привычный мир, вызывает тревогу. Такой путь проходили все инновации, в том числе в сфере развлечений. Остракизму подвергали и книги, и театр, и кино. Показателен случай с одной из первых работ Иоганна Гете «Страдания юного Вертера». Вышедшая в 1774 году книга, посвященная теме суицида, вызвала целую волну подражательных самоубийств среди психически неуравновешенной молодежи. В психологии даже появился соответствующий термин – «эффект Вертера». Да вспомните, как лет пятнадцать назад говорили, что «от телевидения дети тупеют», затем «тупеть» начинали от компьютера, теперь, когда технологии вошли в обыденность, враг конкретизировался и превратился в игры.

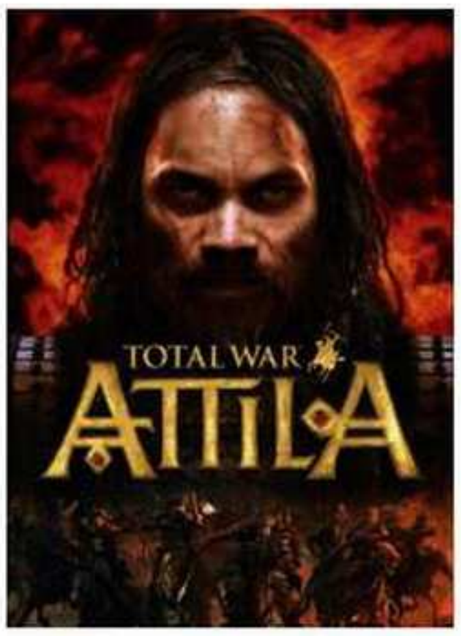
ЯН КУЗОВЛЕВ

Видеоигры придумал Сатана, от них теряешь зрение и голову. Да и название журнала, если не заметили, «Игромания», – явно недобрая такая штука. Наверняка эту зависимость где-нибудь лечат люди с вкрадчивыми голосами и белыми халатами. Во всяком случае, такое практикуют в азиатских странах.

Так обычно принято смотреть на игры сквозь информационную повестку – ведь демонизация видеоигр на телевидении заходит лучше, чем, допустим, сюжет о том, как игры помогают восстановиться после болезни. Сами подумайте, про что удобнее рассказать, что будет более рейтинговым – позитивные новости или очередной мрак про очередное убийство из-за наказа не играть в **World of Warcraft**? Когда я работал в желтых новостях, намного проще и удобнее было искать какой-нибудь ад или пошлятину, а для милых и теплых новостных заметок нас просили найти что-нибудь про котиков.

Рано или поздно информационная повестка поменяется – игры уже начинают понимать и принимать. Вполне возможно, что через десять-двадцать лет игры совсем перестанут восприниматься как нечто маргинальное. ■





НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера, в произвольном порядке получат от нас по цифровой копии игр: **Assassin's Creed: Syndicate** для PC, **Yakuza 5** для **PlayStation 3** и **Total War: Attila** вместе с дополнением «Эпоха Карла Великого».

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Новогодние праздники уже отгремели, и жизнь потихонечку возвращается в свое привычное русло. Возвращается и привычный «Штурм». В этот раз конкурсы снова будут посвящены определенной теме: и тест, и фотопамять закручены вокруг братьев наших меньших… роботов! И игр, где они выполняли определенную роль. Надеемся, вам будет интересно. Удачи!

Мозговой штурм

Тест
№02. Февраль

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 21 февраля.*

1 Как называется игра, в которой нам предстоит играть за робота по имени Йозеф?

2 Под каким названием серия **Mega Man** известна в Японии?

3 В какой серии игр появлялся киборг с кодовым именем **LK-4D4**?
а) Metal Gear Solid
б) Mortal Kombat
в) Fallout
г) Mass Effect
д) Tekken

4 По описанию угадайте, о каком персонаже идет речь: «Хладнокровный убийца. Называет людей «мешками с мясом», собственноручно уничтожил большинство своих хозяев, имеет опыт космических путешествий. Цвет корпуса – ржаво-красный».

5 Как зовут персонажа, изображенного на скриншоте? В какой игре он появлялся?

6 Как звали вымышленную женщину, которая по сюжету игры **Portal 2** подарила часть своей личности и голос GLaDOS?

ПРИЗ

Смарт-браслет Razer Nabu X, который доставляет уведомления со смартфонов, отслеживает данные на занятиях фитнесом и выдает ленту новостей в социальных сетях. (www.razerzone.ru)

Фотопамять
№02. Февраль

ПРАВИЛА

В этот раз задача относительно простая: от вас требуется прислать имена персонажей, изображенных на скриншотах.
Ответы принимаются по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 февраля.*

1

5

2

6

3

7

4

8

ПРИЗ

Игровая мышь Zowie ZA12, не требующая установки специальных драйверов, снабженная сенсором Avago 3310 с широким спектром разрешений от 400 до 3200 dpi, а также идеально подходящая для любителей как когтевого, так и ладонного хвата. (www.zowie.ru)

Подведение итогов конкурсов за №12/2015

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 E.D.N. III
2 А. Правда
3 Лорн де Хэвилленд и Чад Бингхем
4 Северный Янктон
5 Казахстан
6 Fahrenheit

ПОБЕДИТЕЛЬ №1

Альберт ФЕТКУЛЛОВ

ПРИЗ

Геймерская мышь Zowie EC1-A с эргономичным дизайном, снабженная оптическим сенсором Avago 3310 и не требующая никаких программ или драйверов. (www.zowie.ru)

Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Dragon Age: Inquisition
2 Brothers: A Tale of Two Sons
3 Lost Planet 3
4 Journey
5 Uncharted 2: Among Thieves
6 Dreamfall: The Longest Journey
7 Crysis
8 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

ПОБЕДИТЕЛЬ

Николай ДУДУКАЛО

ПРИЗ

Коврик Zowie G-TF Speed с тройной прошивкой, водоотталкивающей поверхностью и стопроцентной совместимостью со всеми типами мышей. (www.zowie.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 02. Февраль**»).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и населенный пункт, в котором вы живете**. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***. Итоги будут подведены в апрельском номере журнала.

ОШИБКИ

В «Новогодней викторине» из январского номера журнала была допущена ошибка: подсказка к третьему пункту сформулирована некорректно. Под «предыдущим» имелся в виду самый первый вопрос теста.

Ян Кузовлев

В ДОЛГИЙ ЯЩИК

Во что поиграть в 2116 году

Где-то в Америке находятся специальные хранилища, в которых держат ключевые кинопленки – на случай конца света, ядерной войны или еще какой напасти. То, что по каким-то причинам не попало в государственный фонд, может отправиться в частные хранилища: некоторые люди в частном порядке снимают списанные бункеры и собирают коллекцию небольших независимых фильмов. Почти всегда старые пленки реставрируют и оцифровывают. Словом, не дают пропасть современной и не очень культуре, если что – потомки всегда смогут посмотреть «Бешеных псов» или что-нибудь из Соррентино.

Как в таком случае быть с играми? Смогут ли люди спустя сто лет после выхода 221-го номера «Игромании» поиграть в **Doom** или хотя бы в **Half-Life 3**? Насчет «Дума» можно с уверенностью заявить, что да: игры, как и фильмы, хранят в архивах и музеях. Другое дело, что сохранить современную игру намного сложнее, чем фильм. Ты не можешь просто взять и записать **World of Warcraft** на какой-нибудь жесткий диск, поскольку в ММО нельзя играть вне сети и без других игроков. Многие одиночные игры сейчас также требуют постоянного подключения к интернету – основной массив данных в **Diablo 3**, например, обсчитывается на чужом сервере.

В 2015 году случилось важное событие: Библиотека Конгресса США приняла некоторые исключения в правилах относительно защиты информации. Одно из них касается того, как люди могут сохранять старые видеоигры для следующих поколений. Проще говоря, теперь игры разрешено пиратить. Но не всем. Некоторым музеям, библиотекам и архивам разрешено пользоваться взломанными версиями игр, чиповать консоли и хранить данные для эмуляторов – все ради того, чтобы сохранить и передать потомкам культурное наследие и невероятно отстойный **Duke Nukem Forever**.

Напомню, что консоли нельзя модифицировать после того, как в 1998 году ввели DMCA – закон об авторском праве в цифровую эпоху. Да и статус-кво в отношении эмуляции был таким – компании-платформодержатели не очень любят это дело. У Sony аллергия на чужие эмуляторы (см. истории с Virtual Game Station и Bleem!). Nintendo не собирается продвигать сторонний софт; на официальной страничке компании намекают, что дампить ромы и играть в «Марио» на PC не самое лучшее занятие. С другой стороны, игра под Virtual Console на Wii – это связка эмулятор плюс ром, да и обратная совместимость на некоторых консолях делается тоже через эмуляцию.

Чего точно не будет в далеком будущем – так это возможности поиграть в мультиплеер в тех играх, у которых многопользовательский режим считается дополнением к синглу, поэтому партизанить в **The Last of Us** через много-много лет, к сожалению, вряд ли получится. Только заново пережить приключения Джоэла и Элли. Интересно, как в таком случае оценивать **Call of Duty**, которая, конечно, больше не про кампанию, а про безумный онлайн.

Так или иначе, за будущее старых видеоигр можно не беспокоиться. Даже при нынешней философии «игра как сервис» все равно есть шанс поиграть в условный World of Warcraft через много-много лет на серверах какого-нибудь музея. ■

msi®

Windows 10

Windows 10. Делайте великие дела.

NIGHTBLADE MI2

NIGHTBLADE X2

Реклама

ПРИЗОВИ СИЛУ НОЧИ!
СОКРУШИ ВРАГА!

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Название	NIGHTBLADE MI2	NIGHTBLADE X2
Операционная система	Windows 10 Домашняя	Windows 10 Домашняя
Оперативная память	До 16 Гб DDR4 2133МГц	До 16 Гб DDR4 2133МГц
Процессор	Процессор Intel® Core™ i7	Процессор Intel® Core™ i7
Графический адаптер	До 4 Гб DDR5 NVIDIA GeForce GTX970	До 4 Гб DDR5 NVIDIA GeForce GTX970
Накопитель	1 x M.2 PCI-E + 2 x 3.5" HDD + 1 x 2.5" HDD	2 x M.2 PCI-E + 1 x 3.5" HDD + 2 x 2.5" HDD

NO.1 IN GAMING

GAMING.MSI.COM/RU/

WAR THUNDER

ВОЕННАЯ ОНЛАЙН-ИГРА
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ИГРАТЬ БЕСПЛАТНО

ПОЛУЧИ ПРЕМИУМНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ
И-153-М62 "ЧАЙКА" ЖУКОВСКОГО

ИЛИ ПРЕМИУМНЫЙ ТАНК
Т-26 1 ГвТБр

А ТАКЖЕ
500 ЗОЛОТЫХ ОРЛОВ

500

ЗАРЕГИСТРИРУЙСЯ НА САЙТЕ WWW.ГРОМВОЙНЫ.РФ,
АКТИВИРУЙ ПРОМО-КОД **AIRGROUND** И ВСТУПАЙ В БОЙ!

ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ НА WARTHUNDER.RU/IGROMANIAGIFT

Gaijin entertainment

© 2009—2016 by Gaijin Entertainment. Все права защищены. Реклама

STEAM Oculus PC Mac PS4

12+